

NINTENDO 3DS™ ARRASA NO GAMEWORLD 2011!

Nintendo® World



POKÉMON™ BLACK AND POKÉMON™ WHITE VERSIONS

QUINTA GERAÇÃO MARCA RECOMEÇO DA SÉRIE

DETONADO
EXPLORE A REGIÃO DE UNOVA COM NOSSO GUIA ESPECIAL

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

PREVIEWS
DUKE NUKEM: CRITICAL MASS™, THOR:™ GOD OF THUNDER
LEGO™ PIRATES OF THE CARIBBEAN:™ THE VIDEO GAME

REVIEWS
DE BLOB™ 2, RANGO:™ THE VIDEO GAME,
OKAMIDEN™, RADIANT HISTORIA™, TOP SPIN™ 4

Nº 144 R$ 9,90



Tambor

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS™

AGORA VOCÊ PODE SER O LÍDER DO EXÉRCITO DOS CLONES





NA SARAIVA VOCÊ ENCONTRA A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS, OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS





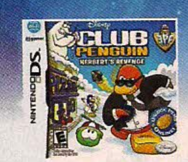
Em breve:



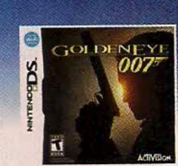
NINTENDO DSi Wii















Vá até uma de nossas lojas
ou acesse www.saraiva.com.br



parcelado em até 3 vezes com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria

SUMÁRIO



CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



6,5 - 7,0



7,5 - 8,5



9,0 - 10

EDITORIAL

O 3D TÁ NA MÃO

O Gameworld 2011, cuja cobertura você confere a partir da página 24, teve uma estrela incontestável: o Nintendo 3DS.

As filas de usuários para testá-lo em primeira mão eram imensas. A espera em pé para ter esse prazer único chegava a 3 horas. Não era pra menos, afinal, era a primeira vez que o aparelhinho era mostrado em público na América Latina. Mas valia a pena, afinal, é uma verdadeira revolução que você pega na palma da mão: jogar com efeitos 3D sem óculos em um aparelho portátil.

Almoçamos com Mark Wentley (gerente de marketing da Nintendo) ainda durante o GameWorld, e ele não escondia a satisfação com a reação do público. O mercado brasileiro já é a menina dos olhos da Nintendo na América Latina. O 3DS chegou justamente para reafirmar essa posição. E os planos da empresa para o país são ambiciosos.

Os detalhes técnicos sobre o 3DS você está cansado de saber e até já viu o especial da **Nintendo World** na edição passada. As perguntas que todos fazem agora são: O bicho funciona mesmo? Os relatos de que causa mal estar são reais? Respostas: sim e mais ou menos.

O 3DS é viciante. Isso é fato. Até navegar pelos menus é deliciosamente lúdico, pois revela uma nova interação do jogador com a máquina. Confesso que é a exata sensação que tive ao jogar *River Raid* pela primeira vez, quase 30 anos atrás.

Por outro lado, algum desconforto é evidente. Porém, devemos considerar que no início do século 20 defendia-se que a altíssima velocidade dos carros da época poderia até mudar o metabolismo do ser humano. Então, o 3DS é uma realidade e nada melhor para comemorá-lo do que o lançamento de *Pokémon Black & White*. São dois ícones da gamemania contemporânea que se destacam nesta edição. E nem precisa de óculos especiais para conferir isso.

> **Fernando Souza Filho**
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



DANIEL LIMA

Depois de zerar sua *Pokémon Black* japonesa três vezes para fazer o detonado, Daniel virou um Stunfisk. E, depois disso, sua fita americana chegou...



DANI IANNI

Lembrou dos velhos tempos de *Street Fighter* depois de jogá-lo no 3DS... Agora ela vai vender gelinho para juntar uma verba e comprar o seu.

EDSON KIMURA

Neste mês, Edson fez uma viagem no tempo e, graças ao excelente *Radiant Historia*, relembrou como *Chrono Trigger* fez parte da sua infância.



FERNANDO SOUZA FILHO

Quase ficou vesgo com as novidades prometidas para o Nintendo 3DS e já sonha em ver a Samus em três dimensões... Huuummm...



GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Gustavo passou o mês jogando o novo game de Naruto para DS enquanto os monstrinhos de bolso de *Pokémon Black & White* não tomam o resto de vida que ele tem.



IGOR ANDRADE

Durante o GameWorld conheceu diversos ídolos e teve a honra de ser o primeiro a testar o demo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* no estande da Nintendo.




JORGE SIMÃO JR.

Encarou algumas horinhas de estrada para chegar ao GameWorld 2011. Ao entrar no estande da Nintendo já correu em direção ao *Zelda* e ainda conseguiu testar outros títulos do 3DS. Só saiu de lá após ser expulso delicadamente.



LILO MOON

Finalmente Lilo Moon se deu de presente o esperado Wii. O teste foi com um game de dança e ela e os amigos só não dançaram mais porque precisavam trabalhar inteiros no dia seguinte.




LUCAS PATRICIO

Depois que duvidamos dele, Lucas disse que faria piada com 3D nessa apresentação. Não entendemos.



LUIS ANDION

De tanto jogar *de Blob 2*, resolveu pintar todas as paredes que vê pela frente.

MATEUS LÔBO

Partiu em uma jornada Pokémon rumo ao Rio de Janeiro para pegar o Celebi e logo em seguida foi para São Paulo encontrar vários treinadores que estavam no GameWorld participando do DE4, o maior torneio de *Pokémon* do Brasil. Com isso tudo ele ficou no limite do prazo para entregar as matérias desta edição.



THAIS PIOVESAN

Neste aprazível, duradouro, prazeroso e agradável mês, Thais aprendeu 2842 adjetivos novos em *Super Scribblenauts* e agora tudo o que precisa resolver pensa, instantaneamente, em "capa-voadora-resistente-listrada-roxa-amarela".

RICARDO SYOZI

Ele adorou fazer o Nostalgia Nintendista deste mês, não é Pikachu?

"MARIO SEMPRE EVOLUI"

A Game Developers Conference (GDC), é um evento voltado para desenvolvedores de jogos, mas que sempre guarda surpresas para os ga-



IWATA durante apresentação na GDC

mers. Neste ano, o destaque foi a palestra do presidente da Nintendo. Satoru Iwata foi convidado para falar sobre a evolução dos jogos eletrônicos nos últimos 25 anos. Não por acaso, foi em 1986 que a GDC foi criada e, no mesmo ano, a Big N se consolidava no mercado de diversão eletrônica. Foi naquela época que importantes franquias da empresa foram criadas: *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* e *Metroid*. Iwata teria muito para contar e revelou alguns fatos interessantes.

NASCE UMA INDÚSTRIA

Para se criar um mercado de diversão eletrônica, os primeiros produtores de games precisavam de muito esforço e criatividade. Investimentos de uns poucos milhões de dólares em um jogo era algo impressionante. Hoje, é um valor gasto apenas com publicidade de um novo título. Mas desde aquela época a fórmula é a mesma para o sucesso: é preciso chamar a atenção do jogador, inovar e, ao mesmo tempo, criar algo que seja compreendido por diversos tipos de públicos.


CADA vez mais os jogadores casuais influenciam o mercado de games

UM NOVO MERCADO

O perfil do gamer está mudando, pois nos últimos anos houve um aumento surpreendente no número de jogadores casuais. A Nintendo é responsável por boa parte do fenômeno por causa de seus consoles. No entanto, jogos para celulares também ajudaram no crescimento. Um dado curioso, de acordo com pesquisas da Big N, é que cada vez mais idosos se entretêm com games.

AS GAROTAS

O fim de um monopólio dos homens sobre os videogames começou a ruir quando *Tetris* foi lançado para Game Boy em 1989. O jogo não é exatamente para mulheres, mas é um dos primeiros a atrair não-jogadores para o mundo dos games.



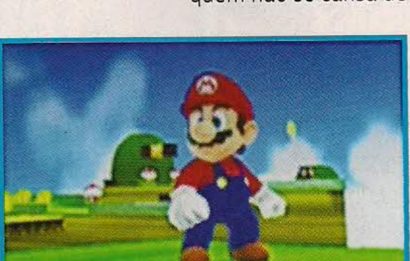
A NOÇÃO DE COMUNIDADE

A Nintendo, sim, está de olho nos

games online e nas redes sociais. E se orgulha de ter previsto o sucesso da interação eletrônica quando lançou *Pokémon* no Japão em 1996. As batalhas entre jogadores e a troca de monstrinhos, de acordo com a Big N, fazem parte de uma pré-história dos jogos online.

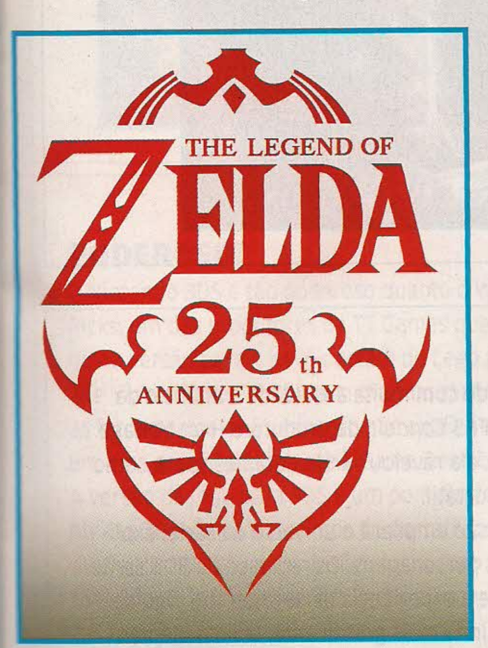
EM EVOLUÇÃO

Por mais que uma franquia tenha um público fiel, é muito importante propor mudanças, renová-la. Só assim para não ficar parado no tempo. "Mario sempre evolui", resume Iwata.



ANIVERSÁRIO DE ZELDA

Sim, depois de uma grande comemoração dos 25 anos de *Super Mario Bros.* em 2010, a Big N também deve preparar uma homenagem para Link nos próximos meses. Ainda não sabemos o que deve acontecer, mas uma logomarca foi criada



para marcar a data. O selo foi divulgado durante a palestra de Iwata. Além dos títulos de *Zelda* previstos para ano (no evento foram exibidas imagens de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*), será que teremos alguma edição especial e limitada de consoles, como um Wii verde?

SUPER MARIO EM TERCEIRA DIMENSÃO

E o encanador não para. Na verdade, quem não se cansa de trabalhar é a equipe do jogo *Super Mario Galaxy 2*, que foi convocada para produzir *Super Mario 3D* para Nintendo 3DS. A semelhança de visual, por sinal, é enorme, mas sabemos que o projeto ainda está bem no estágio inicial,



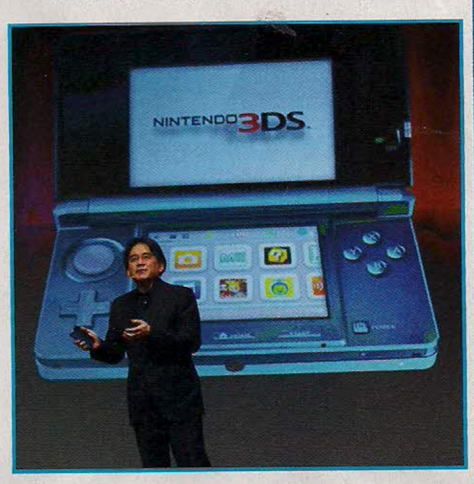
IWATA mostrou as primeiras imagens de jogo de Mario para Nintendo 3DS

ou seja, muita coisa pode mudar. Vamos então esperar para ver o que Shigeru Miyamoto, o pai do encanador, está aprontado. Certa vez ele disse que o sonho dele era fazer com que os gamers vissem um bloco "?" por debaixo. Assim, acabariam as especulações que começaram em 1985, quando pessoas achavam que os blocos ficam presos em alguma coisa.

Ele já conseguiu fazer isso com *Super Mario 64*, mas será bem diferente desta vez. Por falar em especulação, quem é que não se lembrou de Raccoon Mario ou de Tanooki, power-suits de *Super Mario Bros. 3*, ao ver um rabinho cinza no logo do novo título do encanador?

ALUGUEL E GRAVAÇÃO DE VÍDEOS EM 3D

Ainda em 2011, o Nintendo 3DS poderá



gravar vídeos em 3D e ainda utilizar o serviço de aluguel de filmes digitais Netflix. Quem deu as boas notícias foi o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils Aime, durante a palestra de Satoru Iwata, o chefão da Nintendo.

O serviço Netflix permitirá que o usuário possa alugar filmes e clipes de música em 3D via streaming e assistir direto no portátil. Segundo Reggie, a versão do Netflix de Wii vai conversar com a do portátil para que o conteúdo possa ser trocado entre os dois.

O executivo ainda comentou que a empresa está muito ansiosa com a possibilidade do 3DS gravar vídeos em 3D, e



REGGIE falou sobre recursos do 3DS

confirmou que essa esperada função será adicionada no futuro, provavelmente via uma atualização de software. Atualmente, o serviço funciona apenas no Canadá e nos Estados Unidos.

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 *Professor Layton and the Mask of Miracle* (3DS)
2 *nintendogs + cats* (3DS)
3 *Samurai Warriors: Chronicles* (3DS)
4 *Super Street Fighter IV: 3D Edition* (3DS)
5 *Ridge Racer 3D* (3DS)

TOP 3
GAMES MAIS VENDIDOS NOS EUA

1 *Just Dance 2* (Wii)
2 *Michael Jackson: The Experience* (Wii e DS)
3 *Mario Sports Mix* (Wii)

THE BEST
OS GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM MARÇO

1 *Pokémon Black & White* (DS)
2 *de Blob 2* (Wii)
3 *Okamiden* (DS)
4 *Rango* (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE DA NINTENDO WORLD QUE VOCÊ TEM QUE LER

Perfil: Leon Scott Kennedy, de Resident Evil
http://buble.me/798d6 (Nintendo Blast)

Random Blast: O armário do Mario

http://buble.me/af965 (Nintendo Blast)

Top 10 - O que as novas gerações de videogames deixaram para trás **http://buble.me/fb08a (Nintendo Blast)**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS JOGOS MAIS ESPERADOS!

05.04 - *Karaoke Revolution Glee: Volume 2* (Wii)
05.04 - *Duke Nukem: Critical Mass* (DS)
12.04 - *Rio: The Video Game* (Wii e DS)
19.04 - *Conduit 2* (Wii)
30.04 - *Driver: San Francisco* (Wii)

HORA DA DANÇA

Há dois meses, a Activision anunciou o fim da produção dos jogos *DJ Hero* e *Guitar Hero*. Seria o final dos títulos musicais? Talvez ainda não. Os rumores que correm nos corredores da indústria apontam que muito em breve a empresa irá lançar *Dance Hero*, marca registrada em 2008. Será que finalmente a Activision vai tentar emplacar um jogo do gênero? *Just Dance*, da Ubisoft, mostrou que esse é um mercado muito promissor. Será que vamos dançar usando botões coloridos ainda em 2011? Esperar para ver.

TERROR NAS TELONAS

Você está preparado para encarar mais adaptações de jogos nas telonas? Pois fique sabendo que duas séries muito conhecidas entre os gamers estarão em breve nos cinemas: *Resident Evil* e *Silent Hill*. As coincidências são muitas. Além de ambas serem de jogos nascidos e criados no gênero Survival Horror, ganharão versões em 3D pela primeira vez nas telonas. Em *Resident Evil: Afterlife*, Mila Jovovich continua sendo a estrela, com a participação de antigas e novas caras. Já *Silent Hill: Revelations 3D* terá um enredo baseado no terceiro jogo da série, com a atriz Adelaide Clemens (foto) como Heather Mason.



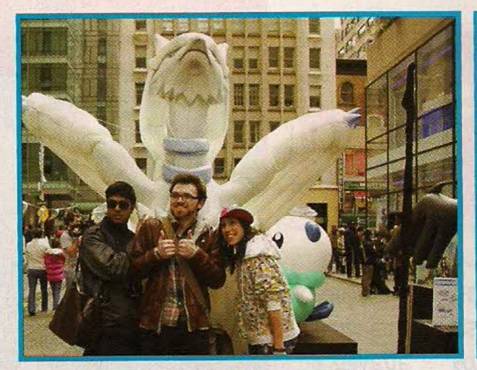
CONDUIT NO 3DS

Todos nós estávamos esperando com muita ansiedade o anúncio da versão para Nintendo 3DS do FPS *Conduit*, da produtora High Voltage Software. Durante a GDC 2011, ela revelou vários detalhes sobre como será a adaptação do jogo no portátil.

A boa notícia é que a nova versão ampliará o universo da série, explicando a história de alguns dos personagens. Os recursos do 3DS serão muito bem utilizados, para que a experiência de se jogar um jogo de tiro em primeira pessoa seja ainda mais gratificante. Muitos elementos usados na segunda versão da franquia no Wii serão aproveitados, inclusive o motor gráfico. A má notícia é que *Conduit 3D* (título provisório) ainda está em fase inicial de produção e pode ser que demore algum tempo até que possamos jogá-lo. Tudo bem, vamos aguardar!

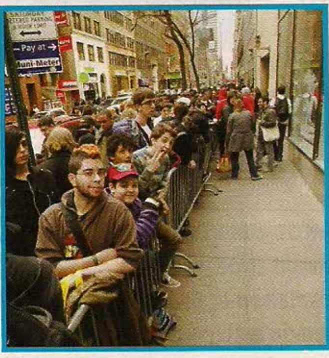
LANÇAMENTO DO NOVO POKÉMON BLACK & WHITE

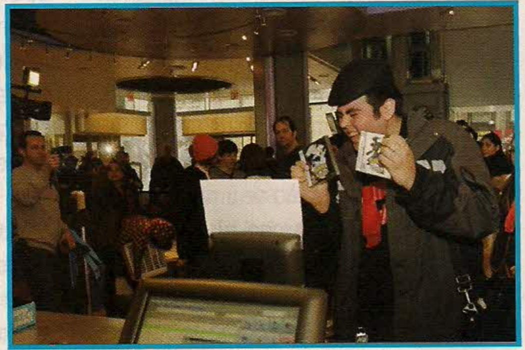
Nós estamos comemorando muito a chegada dos novos títulos de *Pokémon* nessa edição da **Nintendo World**. Nos Estados Unidos o lançamento foi recheado de celebrações. A Nintendo divulgou algumas imagens dos eventos, que reuniram muitas pessoas, filas e personagens nas ruas, principalmente na Nintendo World Store, em Nova York. Uma festa digna de um jogo de tanta importância, como as novas versões da nossa série querida. A propósito, *Black & White* vendeu mais de um milhão de cópias na terra do Tio Sam somente na primeira semana. A quinta geração de monstrinhos bateu o recorde de *Pokémon Diamond* e *Pearl*, que era de 780 mil cópias.

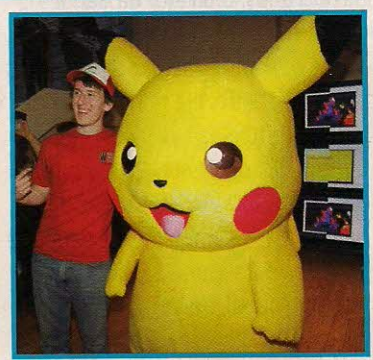












PODEROSO!

O Nintendo 3DS é tão poderoso quanto o Wii. E quem disse isso foi Nick Ricks, um dos produtores da TT Games que atualmente está trabalhando na versão para o novo portátil de *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game*. "O 3DS tem mais ou menos o mesmo poder do Wii e as ferramentas de iluminação são ainda melhores", disse o produtor em uma entrevista durante a Game Developers Conference.
A versão do jogo para 3DS é um port direto do Wii, e com direito a efeitos 3D e demais recursos do portátil, como o StreetPass. Quando os efeitos 3D estiverem desligados, o jogo rodará a 60 quadros por segundo. Quando estiverem ligados, rodará a 30 quadros.



NINTENDO 3DS: tão poderoso como o Wii

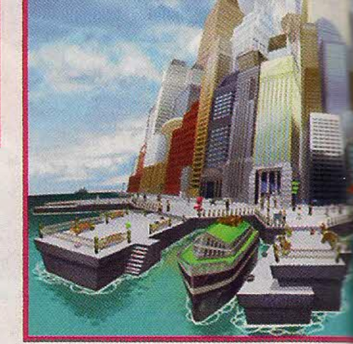
FOI MAL!

No review de Dragon Quest VI: Realms of Revelation, publicado na edição anterior da Nintendo World e escrito em parceria com o pessoal do Nintendo Blast, não citamos quem era o integrante convidado do NB. Bem, trata-se do Rafael Neves.



IWATA PERGUNTA!

Pokémon Black & White: Desejo de mudança


CASTELIA CITY, cidade que se parece com a ilha de Manhattan, em Nova York

Junichi Masuda, um dos pais de *Pokémon*, viveu um pequeno drama nos últimos dois anos. O diretor da Game Freak tinha como missão produzir uma nova sequência para a série dos monstros de bolso. No entanto, ele tinha um empecilho. Cada capítulo da saga foi lançado para um console diferente. *Pokémon Red* e *Blue*, por exemplo, foram produzidos para Game Boy. *Pokémon Ruby* e *Sapphire* foram criados para Game Boy Advance.

Parece algo banal, mas Masuda tinha medo que nintendistas não quisessem mais jogos de *Pokémon* para Nintendo DS, que já recebeu *Pokémon Diamond* e *Pearl*. Por isso, ele sabia que tinha de fazer algo diferente. Então, por que não começar tudo do zero? E foi o que fez. "Ao trabalhar durante tanto tempo com a série, a nossa forma de pensar ficou estagnada. Se criássemos *Pokémon Black & White* da mesma formab que antes, o resultado não seria muito bom. Precisávamos destruir esses conceitos institucionalizados", conta.

É obvio que a atitude revolucionária causou certa estranheza. O presidente da The Pokémon Company, que gerencia e licencia a marca *Pokémon*, ficou surpreendido. "Quando ouvi as primeiras explicações de Masuda sobre suas ideias, pensei: 'Vai mudar isso tudo?!' e 'Conseguiremos mesmo fazer isto?'", lembra Ishihara.

Com tantas sugestões e detalhes, o projeto de *Pokémon Black & White* tinha 200 páginas. Nunca um estudo de um game dos monstrinhos teve tal tamanho. O destaque é a descrição de uma das cenas mais importantes do jogo, que é quando o personagem principal atravessa a ponte Skyarrow, baseada em construções que ficam em Nova York.

A estrutura da região onde se passa a trama do game, Unova, foi livremente baseada na cidade norte-americana. Masuda, inclusive foi para lá para se inspirar. Foi assim que Unova ganhou o formato de um hexágono. No meio, ficam os arranha-céus, da mesma forma como é a Ilha de Manhattan, em Nova York. Nos extremos, estão as cidades do jogo menos urbanizadas. "Deixaram finalmente o Japão", brincou Iwata durante o bate-papo.

A passagem pela ponte, aliás, tem um significado interessante. Até que o jogador consiga chegar até ali, ele passará por vários momentos educativos na história, ou seja, momentos em que ele aprender a batalhar, a comprar itens e a usar os Pokémon. É um tipo de ritual de iniciação. Quando ele atravessa a ponte, a história do game fica mais complexa e exige que se coloque em prática todo o conhecimento apreendido até ali para se dar bem.

CRIANDO UM ECOSSISTEMA

Apesar do ar de novidade, pois desta vez a trama começa sem a presença de Pokémon antigos, os produtores se preocuparam em criar um ecossistema de monstros com o qual os gamers estivessem familiarizados. Isto significa que, por exemplo, nos primeiros arbustos da aventura você encontrará os tradicionais Pokémon normais e voadores.

Ken Sugimori, diretor de arte da Game Freak, lembra que os novos Pokémon tinham de se assemelhar, mas não ser muito parecidos com os seres de gerações anteriores. Para isso, os 17 designers do projeto visitaram zoológicos e aquários do Japão. "Desafiamos nossa equipe para





Nos últimos meses, o presidente da Nintendo praticou bastante a arte da entrevista. Por causa do lançamento do Nintendo 3DS, Satoru Iwata tem preparado vários **Iwata Pergunta**. Às vezes, mais de um por semana! Nós ficamos bem felizes, pois adoramos saber o que ocorre nos bastidores das produções de games.
— Igor Andrade



ver até que ponto iria a criatividade deles, diz Sugimori".

Para escolher quais bichinhos fariam parte dos títulos, Masuda espalhou todas as sugestões em uma sala de reuniões. Na hora da seleção, olhou um a um e definiu a lista de acordo com um equilíbrio entre eles. Depois, Sugimori redesenhou cada um, criando um padrão artístico.

SAINDO DO NINTENDO DS

Pokémon marcou a história dos videogames por extrapolar a relação entre o jogador e o jogo. Em 1996, chamou atenção, pois permitia que um Pokémon saísse de um cartucho e fosse para outro. A troca de monstros era feita por um cabo especial que conectava dois Game Boy. Hoje, a internet é importante para as transações de Pokémon e, em *Black & White*, será vital para um novo recurso do título: o Dream World.

"Queria que os jogadores pudessem jogar *Pokémon Black & White* mesmo sem o Nintendo DS. Achei que os computadores eram a ferramenta perfeita para comunicação e que seriam nossa próxima plataforma", conta Masuda.

Na vida real, o Dream World (Mundo dos Sonhos) é uma espécie de rede virtual a qual os jogadores acessam por meio da internet. Na vida imaginária, é o local para onde vão as "consciências" dos Pokémon enquanto estão dormindo. Você pode enviar por vez um monstro de seu grupo para o lugar exótico. Lá, ele é o protagonista da história, interage com outros seres e ganha itens. "Sinto que a série deu um passo a frente depois disso", completa.



C-GEAR E XTRANSCEIVER

A principal linha de trabalho para recriar a série *Pokémon* foi questionar todos os aspectos do jogo. E, se não fosse desta forma, dificilmente teria mudanças, como o processo de troca de monstros, que foi simplificado. Parte da facilidade é consequência da criação do C-Gear. Trata-se de um aplicativo real do game que é um tipo de porta de entrada para vários recursos. Lá, você guarda informações do jogador, disputa batalhas e acessa o Dream World. Funciona por meio de conexão de internet sem fio ou infravermelho.

Outra novidade notável, pelo menos para Iwata, é o Xtransceiver. No jogo é um tipo de videofone usado pelos personagens para se comunicar com a Professora Juniper. O bacana é que pessoas "reais" também podem usá-lo para conversar através de vídeo com até três amigos (somente por som no caso do DS Lite, que não tem câmera).

NOVO, MAS FIEL

Apesar das mudanças em vários aspectos do jogo, ninguém nega que a essência de *Pokémon* não foi alterada. "A base para os jogos da série sempre será uma história vivida em uma terra do tamanho do Japão sobre um rapaz normal, sem poderes especiais, que sai por aí, apanhando insetos e, neste processo, vai crescendo aos poucos", explica Sugimori.



MASUDA: "Conceitos do jogo precisavam ser revistos"



IWATA PERGUNTA!

Nintendogs + cats: Como cães e gatos

Um gato que abana o rabinho quando está feliz. A cena engraçada foi o resultado de um teste solicitado por Shigeru Miyamoto, diretor e chefe da divisão de desenvolvimento de jogos da Nintendo, a alguns produtores. Alterando superficialmente o modelo 3D de um cão de *Nintendogs*, ele queria saber como seria se o título, lançado para Nintendo DS em 2005, tivesse a participação de felinos. A experiência foi feita depois de a Big N ouvir tantos pedidos de novos jogos para a franquia que, aliás, quase foi lançada para o GameCube.

Miyamoto se inspirou nos próprios animais de estimação para fazer nintendogs+cats

No entanto, acreditava-se que o console não era adequado ao projeto. Estavam certos. O simulador de pets ajudou a popularizar o DS. Juntas, todas as versões do game venderam quase 24 milhões de cópias. Durante o bate-papo com Iwata, Miyamoto confessou que a ideia para jogo surgiu depois de comprar um cachorro.

Para ele, a sensação de conviver com um animal de estimação devia ser vivida por todos, mesmo que virtualmente.

Um game somente com felinos, no entanto, era uma proposta que não o agradava. "Não há tantas coisas que se possa fazer com um gato em comparação ao que se pode fazer com um cão", disse.

Eis que, com a chegada do Nintendo 3DS, o sonho de um "*Nintencats*" voltou à tona. Resistente, Miyamoto consegui contornar a situação e foi definido que um novo game poderia ser desenvolvido, mas ainda com cachorros como protagonistas. Os gatos, seriam apenas convidados. A pequena mudança se deve ao novo animal do pai de Mario. Miyamoto comprou um gato há pouco tempo e se surpreendeu com a amizade do felino com seu cachorro. "Meu cão tratou o gato como sua própria cria", diz. Era o mote para *nintendogs + cats* (com letras minúsculas, mesmo). "Queria deixar visível no game a sensação que o gato aparecia de repente, para animar o



COM um dos cartões de realidade aumentada do 3DS, você carrega virtualmente seu pet nas mãos

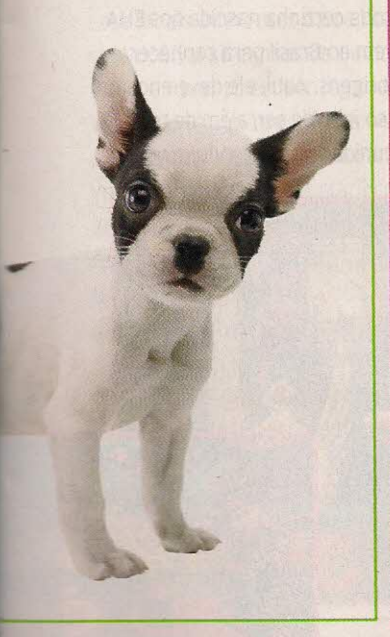
jogador juntamente com o cão", completou. A novidade deu um pouco de trabalho para os produtores. O maior desafio era representar os animais da forma mais realista possível. Para isso, precisaram estudar a diferença de comportamento e movimentos de cada um. "Se você atirar um objeto, como uma bola, o cão começa a correr em direção a ela, mas o gato apenas para olhar e, talvez, nem vá atrás dela", exemplifica Hideki Konno, da divisão de análise e desenvolvimento de entretenimento da Big N. "Já os gatos, que são independentes, gostam de subir em locais altos, diferente dos cachorros", disse Miyamoto. Com tanto desempenho, os produtores conseguiram que até animais de um mesmo tipo fossem distintos. Seu Golden Retriever, por exemplo, terá tamanho e pelagem diferentes de outros cães da mesma raça. "Também quisemos mudar as personalidades para exprimir as características



HIDEKI KONNO

individuais. Haverá os tipos carinhosos, mais amigáveis, alguns que não gostam de certas coisas. Acho que todos aprenderão muito sobre cães, simplesmente, ao observar este jogo", diz Konno. Com 12 versões planejadas, mas, por enquanto, com apenas três lançadas, *nintendogs + cats* ainda reserva algumas surpresas. Com o Street Pass, você poderá passear virtualmente com seus animais.

E com o sistema de realidade aumentada do Nintendo 3DS, você segurará seu bichinho de estimação em suas mãos. "É para os jogadores se exibirem com seus pets", brincou Iwata.



PES 11 3D: Separando o jogador da bola

Shinji Enomoto, produtor executivo de *Pro Evolution Soccer*, está vivendo uma nova fase em relação ao famoso game de futebol. Um dos pioneiros no mercado de jogos eletrônicos do Japão, viu de perto a profissionalização da área. "Quantas vezes questionávamos se éramos capazes ou não de fazer o que queríamos mesmo fazer? Não era como nos dias de hoje, em que todas as ferramentas estão à nossa espera e nossas ideias são imediatamente concretizadas por meio de simulações". Enomoto entrou em 1994 na Konami, diretamente na equipe que criaria *PES*. Familiarizado com o futebol, foi responsável pela área de efeitos sonoros do jogo. Mas ficou pouco tempo no cargo. Logo, assumiu a chefia de produção. "O nosso destino é transferir para o game todas as coisas existentes no mundo futebol", disse.

Para isso, ele e sua equipe costumam assistir a todos os tipos de campeonato, principalmente torneios europeus, na busca de detalhes e novidades. "Embora já façamos isto há dez anos, sinto que não estamos nem perto de captar o futebol real", confessa.

O produtor se refere ao grande desafio de *PES*, que é ficar mais próximo do que ocorre no esporte, apesar das barreiras tecnológicas dos jogos eletrônicos. "Se real significa que partidas de futebol durarão mais de 90 minutos, então não é possível transportá-los para os games", brinca. A chave está na constante melhoria da inteligência artificial, que equilibra o uso de ataques, passes e defesas de modo que as partidas sejam disputadas de forma justa.

Em 2007, incomodado com a situação e aproveitando a inovação de jogabilidade promovida pelos controles do Wii, o time de Enomoto resolveu parar o trabalho para listar todo o que podia ser melhorado no título do ano seguinte. "Foi bastante duro. Várias vezes perguntavam para mim se iríamos ignorar o passado, mas não era nada disso. Pensei que *PES* estava preste a tomar um caminho que rompesse com a tradição", revela. Por fim, a equipe conseguiu realizar um sonho antigo, que era separar a bola do jogador. Isto é, com o Wii Remote, o gamer pode inserir atletas da partida em uma jogada. Isto evita, por exemplo, que apenas um atleta fique andando de um lado para o outro do campo.

ENOMOTO: o desafio de PES é ser um jogo justo e realista

Três anos depois, mais uma meta foi cumprida. Agora, o avanço ocorreu por conta dos recursos do Nintendo 3DS. "Até agora, quando estruturávamos jogos de futebol, a única forma de adicionar uma sensação de perspectiva era alterar o tamanho das sombras de personagens ou objetos. O 3D vai além dessa forma de expressão", comemora.

PES 11 3D conta com cinco visões de câmeras. No momento do gol, por exemplo, você pode "girar a trave" e ver uma mesma imagem em um ângulo de 360°. E há também a câmera com o ponto de vista do atleta. "Parece que você está mesmo no campo. Dá para sentir a tensão de estar lá ou o impacto se você se chocar em alguém", descreve.

Com mais de 15 anos de existência, Enomoto crê no futuro da franquia e espera que novos gamers se interessem pelo jogo de futebol, ainda mais com o recurso da terceira dimensão. "Em primeiro lugar, *PES* é um jogo baseado em perícia e técnica. Essa é uma das razões pelas quais nossos fãs continuam a nos apoiar, mas certamente o 3D cria um equilíbrio entre jogadores habilidosos e novatos".







BLU, arara norte-americana que vem ao Brasil para conhecer suas origens

INFO

Plataforma: Nintendo DS

Produção: THQ

Desenvolvimento: THQ

Gênero: Plataforma

Lançamento: 12 de abril

Expectativa: Baixa

RIO: THE GAME

JOGO PARA GAROTADA MOSTRA AS BELEZAS DA CIDADE MARAVILHOSA

Igor Andrade

O BRASIL ESTÁ NA MODA DE novo. Durante e logo após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), um sentimento de amizade (na verdade uma doutrina política e econômica de integração) tomou conta dos principais países do nosso continente. O Pan-Americanismo teve grandes entusiastas. Na área da cultura, Carmen Miranda representou os ideais tupiniquins. Do lado americano, estava Walt Disney.

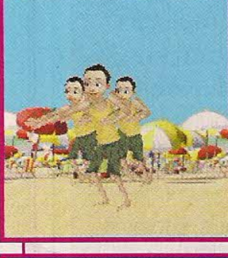
O pai do Mickey e sua equipe chegaram a visitar a América Latina várias vezes para divulgar os princípios da filosofia. Das experiências vividas aqui, criou alguns personagens. O Brasil ganhou o Zé Carioca, papagaio bem malandro e esperto.

A primeira aparição do pássaro foi em *Alô, Amigos*, produção de 1943 que mistura documentário com desenho animado. Na parte em que se homenageia o Brasil, Zé apresenta as nossas belezas ao norte-americano Pato Donald. É lógico que o gringo se apaixona pelo que vê e, no final, cai no samba.

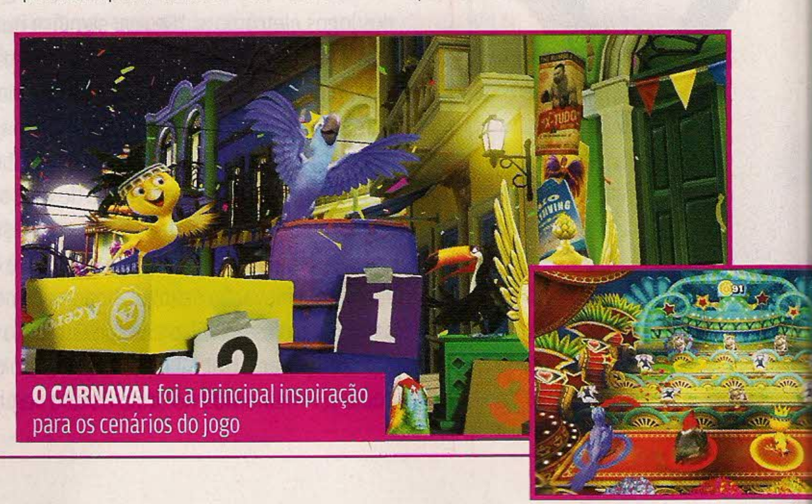
Depois de seis décadas, a história se repete. Não vamos discutir aqui a situação do país, mas sim o lançamento de um filme (e, por consequência, de um game) que pretende divulgar os brasileiros para o mundo, o Rio.

Apesar de o longa-metragem, previsto para estrear nos nossos cinemas em 8 de abril, ser um produto de um estúdio dos Estados Unidos, o Blue Sky, o mesmo de *A Era do Gelo*, ele foi dirigido por um brasileiro, o Carlos Saldanha.

Rio: The Videogame conta a história de Blu, uma arara azul domesticada e toda certinha nascida nos EUA que vem ao Brasil para conhecer suas origens. Aqui, ele deve encarar o nosso jeito de ser, além de ter a oportunidade de aprender a voar.







O CARNAVAL foi a principal inspiração para os cenários do jogo



Na versão para Wii, o game é do gênero Party. Ou seja, são mais de 40 minigames simples para até quatro jogadores. Com seis personagens para escolher, o título tem o sistema "Entra e Sai", em que você entra e sai em uma disputa mesmo que ela já tenha começado.



Cada atividade é ambientada em cenários da Cidade Maravilhosa, como a Praia de Copacabana ou o Sambódromo. Caso queira, você pode escolher a ordem em que vai jogar cada um. A ideia é que cada desafio seja parte de um passeio pelo município.

Na versão exclusiva para Nintendo DS, o game explora o lado musical do filme. Trata-se de jogo de plataforma com gêneros musicais tradicionais e modernos, em que você deve guiar o pássaro gringo com a Stylus por meio de 20 estágios de sete locais diferentes da capital fluminense. Você vai se cansar de ouvir sambas e funks enquanto estiver jogando. Como no Wii, há ainda quatro minigames extras.

O destaque é o modo de dança, em que você emparelha seu portátil com o de seu amigo para um concurso. Há também um recurso feito para turistas, no qual você tira fotos com a câmera do DS, usando imagens do jogo como cenário.

Tanto um quanto o outro, é certeza de um game bem colorido, simpático e contagiante. É recomendado para a criançada, mas a curiosidade vai ser bem grande para saber como nós fomos tratados nesta aventura: como um país festeiro mostrado pela Disney nos anos 1940 ou como uma nação que sabe se divertir. NW

ENTREVISTA
"UMA CIDADE MÁGICA"

Conversamos com Curtis Barnes, produtor associado da THQ, sobre o *Rio: The Video Game*. Com mais dez anos de experiência no mercado de jogos eletrônicos, Barnes se especializou em jogos infantis e familiares, ou seja, casuais.

Assim como os produtores do filme, os produtores do jogo também puderam conhecer o Rio de Janeiro de perto?
Infelizmente, não foi possível. Nós teríamos adorado. A equipe do longa-metragem partilhou algumas das imagens que eles filmaram durante a viagem que fizeram ao Brasil e, com certeza, ficamos com inveja deles. O Rio é realmente uma cidade mágica e nos encantamos com o que vimos sobre o Carnaval.

Como foi desenvolver o jogo enquanto o filme era produzido?
Recebemos um grande apoio da Blue Sky Studios e da Fox e trabalhamos bem próximos da equipe do longa-metragem durante todo o projeto. Juntos, fomos capazes de colaborar e ter a colaboração dos roteiristas, artistas e produtores de *Rio*. Foi extremamente benéfico para a THQ.

Qual é a parte mais interessante da versão do jogo para Nintendo DS?
Bem, nós realmente focamos em elementos rítmicos e temas recorrentes do filme. A experiência de jogabilidade é a de um jogo de dança, ritmado, no entanto, tem o seu lado mais tradicional, o de aventura. Isso resultou em um game muito divertido e interessante.

Qual é a diferença entre o que foi desenvolvido para o Nintendo DS e para o Wii?
Foi algo bem diferente, o que nos agradou bastante, pois pudemos abordar outros pontos da história. Seria muito difícil colocar tudo o que queríamos em apenas um único jogo. A versão para Wii é composta por 40 minijogos, cinco modos de jogo e dezenas de maneiras de personalizar sua experiência. A versão para Wii também usa os cenários mostrados no filme, mas não segue a história da trama como na versão para Nintendo DS. Também é mais "social". Promove a interatividade, já que foi concebido para ser jogado com a família e amigos. É como uma grande festa.

Como você descreve o resultado final de *Rio*? Soubemos que se trata de um belo passeio pela cidade.
Concordo com essa descrição. A versão para Nintendo DS é uma aventura muito colorida e dançante através dos pontos turísticos mais famosos do Rio. Também é repleta de recursos extras e modos de jogo, permitindo aos gamers desafiarem uns aos outros para uma batalha de dança ou capoeira.

Foi fácil recriar o Rio de Janeiro em um jogo?
Certamente que não. O Rio tem tantas qualidades únicas e, ao mesmo tempo, é um lugar tão diverso que você deseja unir todas essas qualidades encantadoras e surpreendentes da cidade, o que não é possível fazer. Gastamos muito tempo para reproduzi-lo da melhor forma nos games, porém estamos muito felizes com os resultados.

A trilha sonora do filme também foi usada nos jogos para Wii e DS?
A versão de Wii terá uma canção que faz parte da trilha sonora do filme. No entanto, a maioria das músicas foi criada especificamente para os dois games. Mas não se preocupe, pois os jogadores se sentirão envolvidos com os ritmos que preparamos.

Há brasileiros na equipe da THQ que desenvolveu o *Rio: The Video Game*?
Não temos membros brasileiros na equipe, embora, pessoalmente, pretendemos visitar o Brasil num futuro próximo. Tenho a sensação de que não voltarei mais para casa quando for aí (risos).

Você tem alguma mensagem para os brasileiros que pretendem jogar o *Rio*?
Desejamos que todos desfrutem do jogo que ajudou a mostrar o encanto da Cidade Maravilhosa. Nós, a propósito, encorajamos você a se divertir com o *Rio: The Video Game* com sua família na própria cidade do Rio de Janeiro. O mais importante, no entanto, é: divirta-se sempre!



DUKE NUKEM: CRITICAL MASS

O MAIOR FANFARRÃO DOS GAMES ESTÁ DE VOLTA!

Lucas Patricio

OS ALIENS não contavam com o arsenal de Duke

INFO

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Deep Silver

Desenvolvimento: Apogee

Gênero: Ação

Lançamento: 5 de abril

Expectativa: Alta

VOCÊ VIU O NOME DUKE NUKEM no título da matéria? Então pode ter certeza que lá vem boa história. E *Critical Mass* tem uma trama que honra a fama da série. Só para você ter ideia de como esse jogo causou confusão, em um certo momento ele simplesmente ia chegar às lojas sem a presença do Duke. É, vamos explicar com calma.

Na E3 de 2008, uma nova trilogia de *Duke Nukem* foi anunciada, com direito a imagens e trailers sensacionais. Seria lançada para consoles portáteis, incluindo o Nintendo DS, e teria uma história original dividida em três episódios. Só que não foi tão simples assim. Um ano depois, a franquia foi vendida para a Gearbox, e ela decidiu não lançar mais o projeto. Pelo menos, não da forma como foi planejado.

Então, a Frontline Studios anunciou que *Critical* Mass ainda seria lançado, só que com um pequeno detalhe: sem o protagonista fanfarrão. Como assim?

No lugar de Duke, um personagem chamado Cam Nash iria liderar a aventura, e o jogo teria o título reformulado para *Critical Mass: Alien Shootout*.

Quais seriam as chances disso dar certo? Nenhuma. E a Gearbox parece ter percebido isso. Além de conseguir dar um jeito no lendário *Duke Nukem Forever* (em produção por mais de uma década), ela resolveu voltar atrás e colocou Duke de volta à sua trilogia para consoles portáteis.

Nós gostaríamos de lembrar que essa história é tão maluca, que não duvidamos que dois dias depois de fecharmos esse preview, *Duke Nukem: Critical Mass* mude completamente e se transforme num simulador de jardins. Mas ao que tudo indica, principalmente pela data de lançamento estar próxima, realmente será lançado como dito na E3 de três anos atrás.

Enfim, vamos ao jogo. Em *Critical Mass*, Duke é convocado pela Earth Defense Force (EDF) para resgatar um grupo de agentes que foram enviados para o futuro e não voltaram. A EDF sabia que essa era uma missão para o cara mais malandro da galáxia.

Duke chega ao futuro e percebe que o mundo está dominado por alienígenas. O motivo? Ele se ausentou do passado para fazer essa viagem. E o desfecho da história acontecerá nos dois próximos episódios da série: *Chain Reaction* e *Proving Grounds*.

No Nintendo DS, a jogabilidade é totalmente diversificada. Em boa parte dos momentos, a ação acontece em 2D, como um side-scrolling comum. Duke usa seu arsenal tradicional com muitas armas, lança-mísseis e granadas, todas com melhoramentos abilitados com o decorrer da aventura.

Em alguns momentos, o jogo toma outras perspectivas. Utilizando uma arma de alta precisão, por exemplo, a visão muda para primeira pessoa e a tela de toque é usada como mira, da mesma forma como ocorre em outros jogos FPS do console da Nintendo. A mudança frequente de jogabilidade é uma das apostas da Deep Silver, produtora que está tomando conta agora da franquia.

Um modo cooperativo para até duas pessoas fecha o pacote de novidades de *Duke Nukem: Critical Mass*. Depois de tantas confusões e mudanças, é difícil mensurar qual é a nossa expectativa em relação a este lançamento. É melhor esperar ele ser lançado de fato, porque, tratando-se de *Duke Nukem*, tudo pode acontecer. NW

LEGO PIRATES OF TH

JACK SPARROW VIROU BONECO DE PLÁSTICO

Igor Andrade





DEMOROU, MAS ACONTECEU O que muitos jogadores esperavam. A franquia de games Lego já havia conquistado a proeza de adaptar filmes dos estúdios Warner Bros. e Fox, como *Harry Potter* e *Star Wars*. Agora, a Disney, a maior empresa de entretenimento do mundo, também não resistiu ao carisma da série, cedeu e anunciou seu primeiro título baseado em um longa-metragem na versão "tijolinho de plástico" em coprodução com a Traveller's Tales.

A parceria, no entanto, não é nova. A produtora britânica já era conhecida por fazer jogos de filmes da empresa de Mickey nos anos 1990 e início dos anos 2000. O que chama a atenção é que não se esperava que a Disney Interactive Studios voltasse a desenvolver um título com a TT Games depois que ela foi comprada em 2007 pela Warner.

Bem, não é difícil de imaginar o motivo para tal decisão. Os games que transformam histórias conhecidas em paródias humoradas são um sucesso. Somente o primeiro jogo do gênero, *LEGO Star Wars: The Video Game*, vendeu mais de cinco milhões de cópias.

Em *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game*, a fórmula será a mesma utilizada em outros títulos. O jogo será um tipo de coletânea. Resumirá a história dos três primeiros filmes do Capitão Jack Sparrow e deve fazer algumas menções ao quarto longa-metragem, o *Piratas do Caribe: Navegando em Águas Misteriosas*, que chegará aos cinemas próximo do lançamento do jogo. Ou seja, você revisitará os principais momentos de *A Maldição do Pérola*

INFO

Plataforma: Wii

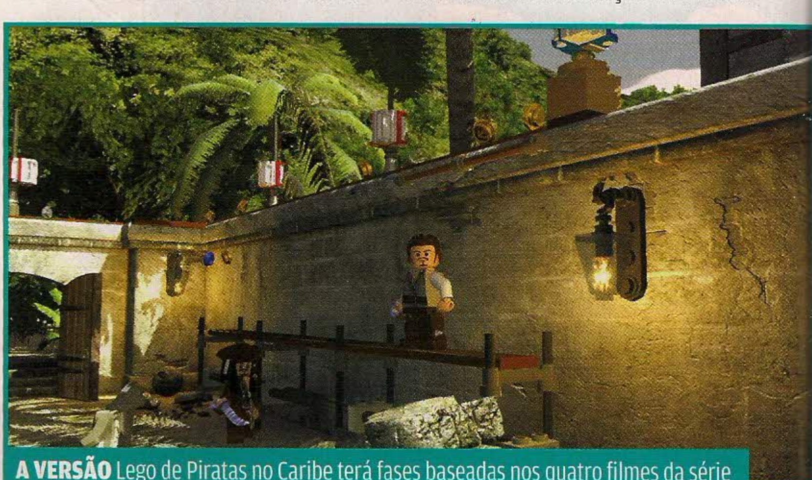
Produção: Disney Interactive Studios

Desenvolvimento: TT Games

Gênero: Aventura

Lançamento: 13 de maio

Expectativa: Média



A VERSÃO Lego de Piratas no Caribe terá fases baseadas nos quatro filmes da série

E CARIBBEAN: THE VIDEO GAME



Negra, *O Baú da Morte* e *No Fim do Mundo*.

Pelo que sabemos, não há muitas novidades em relação à jogabilidade ou ao estilo do jogo. Provavelmente haverá um ponto de partida, apostamos em uma taverna, um tipo de bar, pela qual você poderá escolher qual história quer explorar.

Cada estágio se refere a um momento importante de um dos filmes e deve ser repleto de inimigos a serem destruídos. O bom é que eles são de plástico, não há problemas em machucá-los. Em alguns casos, deve haver algum quebra-cabeça a ser resolvido no meio do caminho e alguns chefões. E, com certeza, muitas moedas de ouro para serem recolhidas.

Conforme você progride no Modo História, desbloqueia personagens para serem usados no Modo Livre. A Disney promete que 70 deles serão jogáveis. É um número impressionante. Quem é que não vai querer jogar com o Jack Sparrow ou com o Capitão Hector Barbossa?

Uma dica: geralmente cada personagem usa um tipo de arma, neste caso devem ser espadas e garruchas. Dependendo do que eles carregarem nas mãos, pode ser vital para você abrir caminhos secretos. Por isso, teste o que cada um pode fazer no Modo Livre e aproveite o jogo em 100%

A tetralogia de *Piratas do Caribe* será revisitada em 20 grandes estágios. Pelo que já foi divulgado, haverá muitas fases em cavernas e em alto-mar. Haverá também os momentos de terror, em que seus inimigos serão mortos-vivos.

Apesar de poucas diferenças no jogo em relação ao que foi visto em outro títulos da franquia Lego, há um novo recurso que deve agradar. Infelizmente, só pode ser usado por quem comprar a versão para Nintendo 3DS. Trata-se do Duelo Pirata.

Por meio do Street Pass, sistema de distribuição de conteúdo via internet do aparelho, um de seus personagens pode lutar com um desconhecido sem você saber. Basta aproximar seu 3DS de outro console que tenha sido usado para jogar a versão Lego de *Piratas do Caribe*. E o cartucho nem precisa estar no seu aparelho.

Dependendo do resultado da luta, você recebe Play Coins, moedas que desbloqueiam personagens. E se você vencer a disputa, ganha pontos de experiências que serão registrados em um ranking e que podem ser trocados por itens, ensinamentos de golpes e saúde extra.

Ainda não temos informações se a versão para o Wii será a mesma para o Nintendo DS. É mais provável que haja um port do game para console de mesa somente para o Nintendo 3DS. Pelo menos, é o que foi feito com *LEGO Star Wars III: The Clone Wars*.

Talvez a maior marca da franquia seja o humor e a ousadia. Quem um dia imaginaria que Darth Vader ou Indiana Jones seriam motivos de chacota em um game? E olha que as piadas são feitas principalmente nas CGs, vinhetas animadas que antecedem cada fase. Imagine se fossem feitas a todo momento? E este deve ser o segredo: dosar alegria e desafio. Se Jack Sparrow já é engraçado nas telonas, dá para imaginar como será sua versão de plástico. Estamos bem curiosos para ver como o pirata se sairá nesta situação.

E por falar em plástico, a Lego vai produzir uma linha especial daqueles famosos e tradicionais kits de montar baseados em fases e personagens do jogo.

Outra boa notícia para nós, é que a Arvato Games, responsável pela prensagem e distribuição dos jogos da Disney no Brasil, pretende colocar *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game* à venda em nosso país no mesmo dia nos Estados Unidos.

Agora é aguardar até 13 de maio. Por causa da popularidade entre crianças e adolescentes, é bem provável que o jogo consiga fazer sucesso. Desejamos que a aventura seja tão criativa como outros títulos da franquia Lego, aos quais nem a Disney conseguiu resistir. NW

MAIS PIRATAS

Há outros dois games de *Piratas no Caribe* para os atuais consoles da Nintendo, ambos produzidos pela Eurocom e Amaze. Cada um retrata especificamente um filme e tem gráficos realistas.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST (DS)
Lançado em 2006, retrata a história do segundo filme da série. Você pode jogar como Jack Sparrow.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END (WII E DS)
Game de 2007, aborda a trama do longa-metragem de mesmo nome. Jack Sparrow também é personagem jogável.



GOSTOU do visual de Jack?



THOR promete muitos combates em massa

THOR: GOD OF THUNDER

UM MARTELO CONTRA UM EXÉRCITO INTEIRO DE MONSTROS MITOLÓGICOS

Lucas Patricio

THOR NÃO É O SUPER-HERÓI mais conhecido dos quadrinhos da Marvel, mas tem seu espaço reservado na coleção de muita gente.

No final de abril, ele ganha seu próprio filme, como parte da estratégia da Marvel de ficar milionária, transformando cada linha de diálogo de suas HQs em blockbusters para as telonas.

E como também já é costume, os licenciamentos do cinema vêm acompanhados de diversos produtos, brinquedos e, claro, jogos. E você vai poder jogar uma aventura solo do Deus do Trovão pela primeira vez.

Pelo que vimos até agora, parece que *Thor: God of Thunder* será divertido o suficiente para justificar sua existência.

A história que você vai encontrar no game é diferente da exibida nas salas de cinema, mas isso não vai fazer lá muita diferença. No jogo, Thor vai encarar diversos inimigos inspirados na mitologia nórdica, além de criaturas mitológicas, como trolls, espalhados em quatro grandes regiões.

Os combates acontecerão em grande escala, com vários adversários te desafiando ao mesmo tempo. A jogabilidade é muito parecida com o que foi visto em um jogo famoso de uma concorrente da Big N, e que acabou caindo na preferência dos jogadores pela simplicidade dos comandos.

No Wii, os movimentos com o controle ajudarão a executar os mais diversos combos com o Wield Mjölnir, famoso e poderoso martelo de guerra de Thor.

O protagonista poderá atacar corpo-a-corpo e controlar magias elementais, envolvendo ventanias, raios e tempestades. Entre os inimigos principais, Thor precisará derrotar Ulik, Ymir e Surtu.

Os atores que interpretaram Thor e o vilão Loki, Chris Hemsworth e Tom Hiddleston, respectivamente, dublam seus personagens no jogo. Ambos são pouco famosos em Hollywood, mas estarão envolvidos com os personagens não somente no filme de Thor, mas também na produção *Avangers* (*Vingadores*), aguardada para 2012.

Não vamos tentar animar vocês para mais um jogo licenciado, ainda mais sabendo que a produtora por trás da versão de Wii não é das mais experientes. Claro que o que foi mostrado anima. Combates repletos de ação, sistema de evolução e visuais até que competentes. Mas, cá entre nós, copiar a fórmula de sucesso de outra aventura pode ser uma boa saída para a jogabilidade ser consistente, mas tira qualquer suspiro de inovação.

Thor: God of Thunder tem chances de ser um game divertido e com ótima experiência para os fãs do personagem da Marvel. E só. Será que vamos morder a língua? NW

INFO

Plataforma: Wii

Produção: Sega

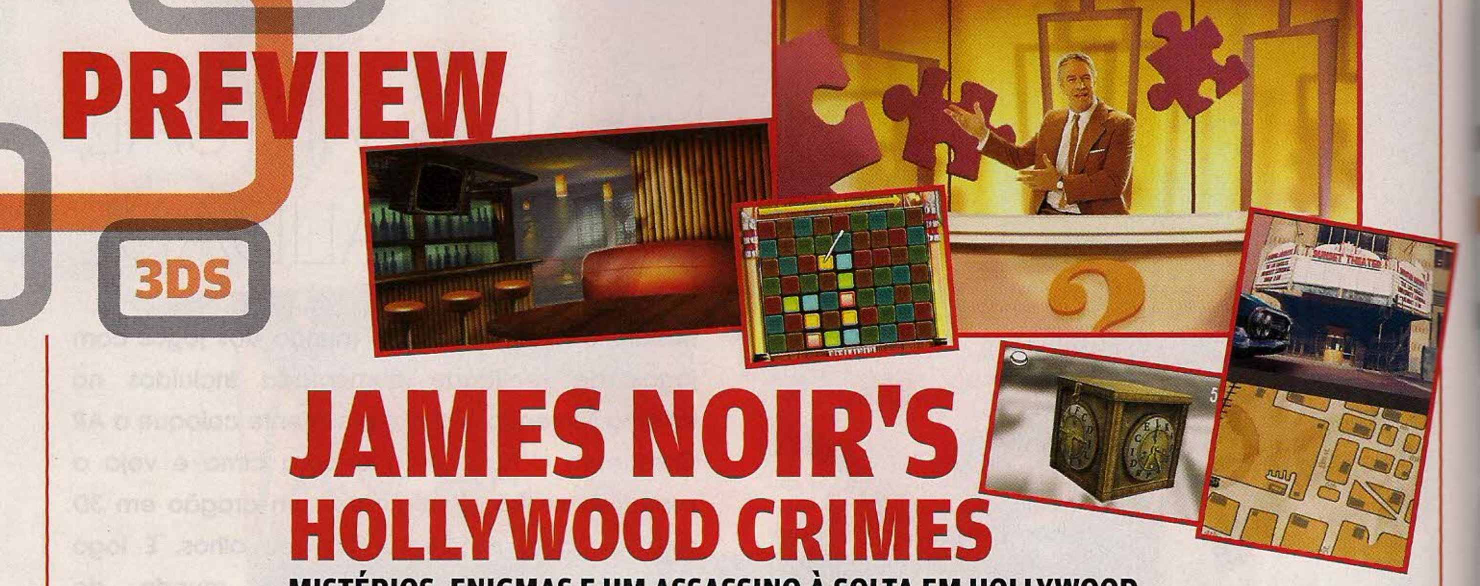
Desenvolvimento: Red Fly Studios

Gênero: Ação

Lançamento: 3 de maio

Expectativa: Baixa


MENOS VIRTUAL, MAIS REALIDADE
Misture o mundo real e o mundo dos jogos com jogos de realidade aumentada incluídos no sistema Nintendo 3DS. Simplesmente coloque o AR Card com a face voltada para cima e veja a superfície se transformando e um dragão em 3D surgindo bem na frente dos seu olhos. E logo comece a atirar! Explore o mundo do entretenimento em 3D com jogos, fotos e muito mais. Não requer óculos especiais.
NINTENDO 3DS
Dê uma olhada dentro
Nintendo3DS.com
Use o Controle dos Pais para restringir o modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES

MISTÉRIOS, ENIGMAS E UM ASSASSINO À SOLTA EM HOLLYWOOD

Lucas Patricio

ASSIM COMO ACONTECEU COM o Wii, a Ubisoft também está apostando suas fichas no Nintendo 3DS. Para se ter uma ideia, dos 18 games que fizeram parte do line-up de lançamento do console nas Américas, quatro eram da produtora. Ela só perde para a própria Big N, que pôs à venda cinco títulos.

E mais alguns jogos ainda estão por vir. Entre os previstos está *James Noir's Hollywood Crimes*, que chega antes de junho às lojas. *Hollywood Crimes* é uma nova franquia, que tem como cenário um programa de televisão dos anos 1960, no qual o jogador conhecerá e controlará um dos participantes.

O objetivo do programa é desvendar segredos de diversos quebra-cabeças. Só que, além disso, uma série misteriosa de assassinatos está ocorrendo em Hollywood, e esses crimes devem ser investigados por experts, ou seja, você.

Pouquíssimo foi relevado até agora, mas o clima das imagens e trailers sugere um jogo muito mais adulto que a série *Professor Layton*. Locais escuros, sombrios, trilha sonora tensa e muitos mistérios cercam todo o material da produção divulgado até agora.

Serão aproximadamente 150 tipos de quebra-cabeças que o jogador precisará resolver.

O designer do jogo, Philippe Debay, disse que o título é feito para fãs de puzzles. "*James Noir's Hollywood Crimes* é um título de ação investigativa, em que o jogador vivencia tudo em primeira pessoa", diz. "É uma mistura entre um enigma e um filme policial, movido por quebra-cabeças".

Todos os desafios utilizarão os novos recursos do Nintendo 3DS, como as três dimensões, acelerômetro e câmeras externas. A ideia é variar muito a jogabilidade entre os puzzles, para que os jogadores não fiquem enjoados de repetir os mesmos movimentos.

An old friend, who's a cop, asked for your help in his investigation on a serial killer.

Entre um dos desafios revelados, é preciso girar uma caixa semelhante a um relógio e alinhar três ponteiros de forma com que todos apontem as mesmas letras. Ao mover a caixa, o efeito 3D faz parecer que ela está do lado de fora da tela do Nintendo 3DS.

Os puzzles vão utilizar conceitos matemáticos, de física e de lógica. Os momentos que prometem tirar o fôlego do jogador serão as investigações policiais, em que você agirá junto ao FBI para reunir pistas e descobrir quem é o assassino por trás dos misteriosos crimes na cidade do cinema.

O gênero de quebra-cabeças mostrou-se muito eficiente no Nintendo DS, e temos certeza que os novos recursos do 3DS tornarão a fórmula ainda mais eficiente. O que resta saber é se a Ubisoft realmente caprichou nos mistérios e abusou da criatividade. Estamos torcendo para que sim. NW



INFO

Plataforma: Nintendo 3DS

Produção: Ubisoft

Desenvolvimento: Ubisoft

Gênero: Quebra-cabeça

Lançamento: Primeiro semestre de 2011

Expectativa: Média



AJUDE o FBI a encontrar pistas de crimes na cidade do cinema



PREVIEW

3DS



COM OS RECURSOS do Nintendo 3DS, jogo terá novas formas de resolução de enigmas

PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

MAIS UMA AVENTURA DA NOSSA SÉRIE DE QUEBRA-CABEÇAS FAVORITA

Lucas Patricio

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS

Produção: Level-5

Desenvolvimento: Level-5

Gênero: Quebra-cabeça

Lançamento: 2011

Expectativa: Alta

A LEVEL-5 FEZ MILHARES DE FÃS extremamente felizes quando anunciou na E3 de 2010 que estava trabalhando em cinco jogos para o Nintendo 3DS. Entre os lançamentos, *Kyaba jo Pi*, *Time Travelers*, *Professor Layton vs. Ace Attorney* e *Professor Layton And The Mask of Miracle*, um dos mais esperados pelos gamers.

A quinta versão de *Professor Layton* seria lançada para o Nintendo DS, mas a produtora voltou atrás e resolveu adaptar o jogo para o 3DS, fazendo desafios e interface para que os recursos do novo portátil possam ser totalmente aproveitados de forma criativa. Nós apoiamos a mudança de plataforma. Por mais que a decisão signifique que muita gente não possa jogar até comprar um 3DS, os ganhos com certeza vão compensar a médio e longo prazo.

Mas o quê? Você não conhece a série *Professor Layton*? Então pare tudo que você está fazendo e prepare-se para se aventurar em uma das mais interessantes franquias do DS. Aqui, você precisa resolver inúmeros quebra-cabeças que surgem no decorrer do seu progresso em histórias que sempre envolvem mistérios marcantes.



No lugar dos antigos sprites em 2D, o game terá desta vez personagens tridimensionais. Claro que a direção de arte continuará a ser a mesma que tem feito um trabalho magnífico até então. Da mesma forma, as cenas não interativas também continuarão a existir, ainda mais longas e em maior quantidade, graças à capacidade de armazenagem dos cartuchos do Nintendo 3DS.

A história é uma continuação dos dois primeiros episódios e um prequel dos dois últimos. O gentil e perspicaz Professor Layton e seu fiel ajudante Luke vão até a "cidade dos milagres", Montdol, em busca da Máscara do Milagre (Mask of Miracle), que está sendo usada de forma diabólica, para transformar pessoas em pedra.

Nós temos certeza que um novo jogo da franquia significa que teremos ainda mais quebra-cabeças incríveis, assim como aconteceu nos últimos quatro lançados para o DS. Mas dessa vez estamos realmente curiosos em ver como a Level-5 adaptará os puzzles para os recursos do 3DS.

Além disso, esperamos a utilização do sensor de movimentos e também das câmeras. A melhor parte é saber que, mesmo sem ter muita ideia do que vem por aí, sabemos que não vamos nos decepcionar.

Professor Layton and the Mask of Miracle já está à venda no Japão e foi o título mais vendido do Nintendo 3DS na semana de lançamento do console, no final de fevereiro. A data para o início das vendas aqui nas Américas ainda não foi confirmada, mas deve chegar dentro de poucos meses. NW

GAMEWORLD 2011

NINTENDO 3DS VEM AO BRASIL ANTES DO LANÇAMENTO E AGITA EVENTO

Jorge Simão Jr. e Igor Andrade

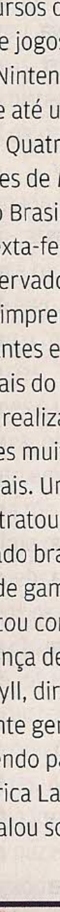
Não tem como duvidar que o GameWorld foi um sucesso. Cerca de 20.000 apaixonados por games estiveram nos dias 11, 12 e 13 de março no Centro de Convenções do Shopping Frei Caneca, na capital paulista, para ver de perto as novidades das principais produtoras, distribuidoras, escolas e lojas voltadas para o mercado de diversão eletrônica.

Um dos 15 estandes mais movimentados era o da Nintendo. Lá dentro estava o principal motivo de muitas pessoas irem ao GameWorld: o Nintendo 3DS, trazido ao Brasil antes do lançamento oficial. Teve gente que veio de longe, inclusive de outros estados, para vê-lo de perto. E quem é que não se surpreendeu quando viu que um dos títulos expostos era o aguardado remake de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*?

Mas não era só isso. Os nintendistas puderam participar de concursos de cosplay, sorteios de brindes e jogos e se divertir com títulos de Wii e Nintendo DS em diversos estandes. Houve até uma edição do Desafio à Elite dos Quatro, um dos torneios mais importantes de *Pokémon* no Brasil.

FILAS e filas para testar o Nintendo 3DS





Na sexta-feira, dia reservado para a imprensa, estudantes e profissionais do ramo, foram realizados debates muito especiais. Um deles tratou do mercado brasileiro de games e contou com a presença de Bill van Zyll, diretor e gerente geral da Nintendo para a América Latina. Bill falou sobre os recursos do Nintendo 3DS e respondeu às perguntas do público.

O que eles mais queriam saber era a data e o preço de lançamento do console no Brasil.

E para fechar com chave de ouro, a Nintendo levou três prêmios do 7º Troféu GameWorld, apresentado pelo jornalista Pablo Miyazawa e o produtor musical Miranda. Foram eles: melhor jogo de Wii para *Super Mario Galaxy 2*, melhor game de Nintendo DS para *Pokémon HeartGold & SoulSilver Versions* e o de melhor desenvolvedora de 2010. O mais legal desta categoria é que não havia indicados. Na hora de votar, os internautas só precisavam indicar quem deveria receber o prêmio. Essa foi para deixar o Mario bem feliz. NW




NINTENDO 3DS
ASPHALT 3D
NINTENDO
TRON EVOLUTION
THE VIDEO GAME
michael jackson



PEQUENO NOTÁVEL

Visitantes do GameWorld testam e falam sobre Nintendo 3DS

Em uma sala de vidro de 120 metros quadrados estava o item mais cobiçado do GameWorld de 2011: o Nintendo 3DS. Havia 18 deles lá. Cada um estava preparado para mostrar o funcionamento de um jogo ou de um aplicativo.

Desde as primeiras horas da abertura do evento no sábado até as últimas do domingo, os visitantes enfrentaram filas de mais de uma hora para poder testar o console por alguns minutos, aliás, antes do lançamento oficial.

Pessoas de todas as idades passaram por lá: crianças, jovens e adultos saudosistas. A maioria queria ver como ficou o remake de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* do Nintendo 64 para o portátil.

Teve gente que pegou a fila várias vezes, tirou foto ao lado do aparelho, ou passou o tempo olhando para a movimentação no interior do espaço. Tudo valia a pena para ver, divertir-se e falar sobre o pequeno notável. NW



ANTES E DEPOIS

Conversamos com Carlos Cauê Rocha, 23 anos, antes e depois do diretor de arte testar o aparelho. Ainda na fila, defendeu que não só os recursos do aparelho, como o efeito de tridimensionalidade, deveriam ser bons, mas sim seus games. Na saída do estande, Carlos manteve a posição, mas se surpreendeu com o efeito tridmensional. "É bem diferente do que esperava. O 3D tem uma integração bem legal com o console. Por ser regulável, não obriga o usuário a ficar sempre usando a tecnologia. Esta flexibilidade é muito boa", conta.

CASAL DE JOGADORES

Faltavam alguns minutos para o fim do último dia do GameWorld. Pela primeira vez no evento, o casal de Campinas estava na última leva de pessoas que viram o 3DS. Tatiana Martins da Silva, 32 anos, é jogadora causal. Alan Herbert Medeiros, 35 anos, é daqueles que gostam de games hardcore. Nenhum dos dois nunca teve um portátil. "Já havia brincado com o Nintendo DS de um amigo, mas não me apeteceu muito", conta a gerente de projetos. Mas foi diferente com o novo videogame. "Nem tanto pelo efeito de terceira dimensão, mas pelos jogos de realidade aumentada", conta Alan. "Se o preço do aparelho for convidativo, com certeza vou comprar", completa Tatiana.

NINTENDO 3DS: NOSSAS IMPRESSÕES

A **Nintendo World** teve a incrível chance de testar todos jogos e aplicativos no estande do da Nintendo antes da abertura do espaço para o público. Confira o que achamos disso:

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
Vimos Link andando por Kokiri Village. Os gráficos, sim, foram melhorados, mas o vi-sual se parece bastante com a versão original. Os controles foram distribuídos pelos botões do console, e o menu do jogo fica na parte inferior, o que, obviamente, é bem prático. Os sensores de movimento podiam ser explorados ao usar o Fairy Slingshot (o estilingue), com o jogador movimentando o 3DS nas direções desejadas para mirar. Com o efeito de terceira dimensão, o game ficou ainda melhor.

STEEL DIVER
Usa os sensores de movimento do Nintendo 3DS. Em uma das fases, na tela superior do console você tem uma visão do telescópio de um submarino. Na de baixo, há um tipo de painel de controle. Em volta de sua embarcação, há vários navios inimigos. Sua missão é torpedeá-los. Nas vezes em que fomos atacados, bastou apertar alguns botões do painel de controle para consertar o submarino.

NINTENDOGS+CATS
Grande diversão dos pequenos nintendistas, tem aquele lado fofinho. No entanto, houve problemas em relação à resposta dos movimentos do cachorro e do gato. O que chama a atenção é o grande número de objetos disponíveis para interagir com os animais.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION
Apesar do bom visual, a jogabilidade do game de luta pode frustrar os jogadores mais hardcore. Isso por que, enquanto ocorre uma luta na tela superior do console, há quatro botões de atalho para golpes e ataques na tela inferior do console.

PILOTWINGS RESORT
Tem aquele ar de férias, de verão. É bem colorido e lembra um pouco o *Wii Sports Resorts*, em que há uma modalidade em que é possível cumprir desafios na ilha WuHu, como estourar balões em um tempo limitado enquanto você pilota um avião. Feito para os jogadores casuais.

AMANDO ZELDA



Foi com surpresa que Jenifer Tamoshuras, 19 anos, foi avisada na fila pela **Nintendo World** que havia uma demo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para ser jogada no estande do 3DS. "Opa, eu vou nela!", exclamou. Fã de *Zelda* como de *Pokémon*, ficará satisfeita quando o console tiver uma versão 3D para os monstrinhos. Acompanhando a garota estava Murilo de Andrade, 19 anos, que também é zeldista.

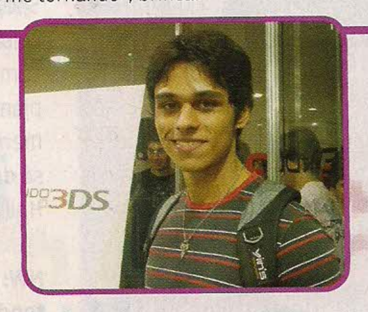
MÃE E FILHA



Com apenas quatro anos, Shayra Sobral, não resistiu aos gatinhos de *nintendogs + cats*. "Eu gostei por que ele [gato] tomou banho", conta. É uma pena que havia um limite de tempo para o teste. Quando soou o alarme para troca de visitantes no estande, ela ficou triste e quase chorou. A mãe, Flávia Sobral, 27 anos, tentou acalmá-la. O abatimento passou, mas ela já sabe o que quer ganhar de Natal.

VIRANDO NINTENDISTA

Guilherme Canalli da Silva, 18 anos, veio de ônibus com os amigos de Santa Cruz das Palmeiras especialmente para o GameWorld, a 260 km de distância da capital. A mudança de ares lhe fez bem. "Tinha pesquisado várias coisas sobre o 3DS, mas vê-lo ao vivo é outra coisa. A profundidade do 3D, vendo realmente com seus olhos, é impressionante. Joguei *Street Fighter* e *Zelda*. Gostei bastante de *SF*, mas achei meio fácil. Só tocar na tela de toque para usar golpes especiais. De *Ocarina*, eu curti bastante do sistema de mira. Olha, eu não era nintendista, mas estou me tornando", brinca.



NÃO É FAJUTO



"Cheguei cedinho, umas 10h30. Depois de uma hora de fila e pouco, acho que compensou. Joguei um pouco de *Zelda* e foi muito legal. O negócio funciona mesmo. Pensei que o 3D era meio fajuto, mas não é não. Há várias camadas de profundidade. Gostei também do botão deslizante. É bem funcional", disse Douglas de Oliveira, 23 anos, publicitário.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

Por enquanto, os efeitos de terceira dimensão não parecem ser tão necessários. Talvez o fato se explique pela grande quantidade de personagens que aparecem ao mesmo tempo na tela superior do Nintendo 3DS. Destaque para os botões L e R, que mudam o ângulo da câmera, que pode girar 360º.

ASPHALT 3D

Assim como o game de futebol, o jogo de corrida da Ubisoft não chama tanta atenção por causa da terceira dimensão, mas sim pela qualidade gráfica, que lembra a de consoles de mesa. Durante o teste, passamos por um susto. Fomos atropelados por um carro que veio na contramão, fazendo com que nosso veículo capotasse. Mas não foi nada grave.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

O mais novo game da franquia não é muito diferente do que já foi visto nos consoles da Nintendo. Jogamos parte de uma fase em que mestre Yoda precisa derrotar um exército de robôs em meio a uma floresta. A grande sacada do game está na criação de cenários. Penhascos e montanhas ficaram bem reais com a terceira dimensão.

FACE RAIDERS

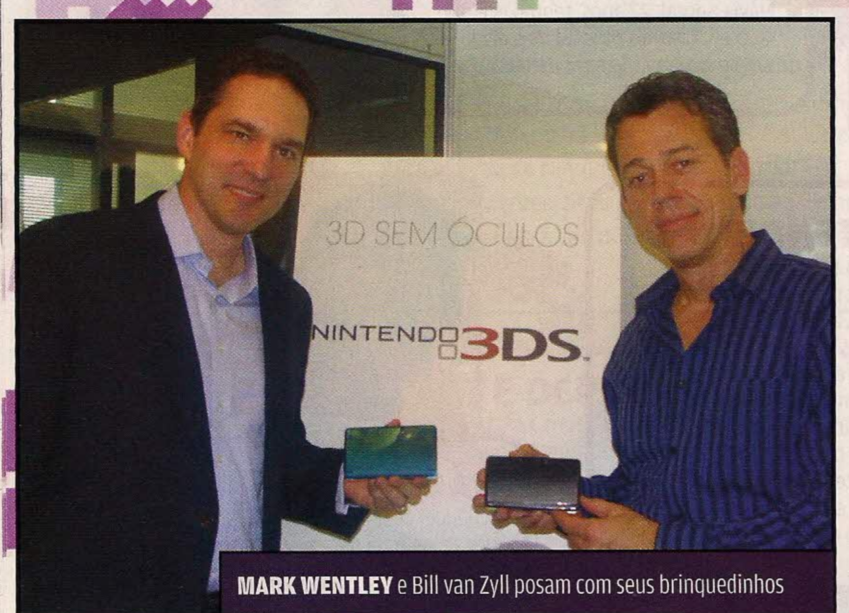
Trata-se de um passatempo que pode virar uma franquia. Para começar, você tira uma foto com a câmera interna. Depois, seu rosto é colado em várias cabeças voadoras. É preciso usar sensores de movimento para mirar e botões para atirar. A sensação é curiosa, como se você escaneasse o local a sua volta com o Nintendo 3DS e visse várias criaturinhas curiosas na sua frente. O engraçado é que as tais cabeças deformam sua imagem, dando a impressão que fazem caretas. É divertido, mas é preciso ter espaço para se movimentar.

JOGOS DE REALIDADE AUMENTADA

Testamos o jogo de tiro ao alvo. Para atirar flechas, é preciso movimentar o console. Não é um jogo excelente, mas impressiona por causa dos efeitos, que alteram, virtualmente, cenários reais. O único problema é que há uma distância correta entre console e cartão para que se veja a ilusão de profundidade, por volta de 35 centímetros. Como cada console vem com seis cartões, é uma pena que só podemos testar um game.

GAMEWORLD

"Se foi bom no passado, será bem melhor no futuro"



MARK WENTLEY e Bill van Zyll posam com seus brinquedinhos

Por mais que não transparecesse, deu para perceber nas palavras de Bill van Zyll, diretor e gerente geral, e de Mark Wentley, gerente de marketing para a América Latina da Nintendo of America que a companhia estava muito feliz por estar no GameWorld. O evento serviu como um tipo de teste.

A Big N está de olho no Brasil, acredita no potencial do nosso mercado de games e também quer melhorar a relação com os jogadores. Daqui para frente há planos para o país, muitos ainda sem previsão. A única certeza é que o primeiro deles é popularizar o Nintendo 3DS por aqui. Leia os principais trechos da nossa entrevista.

Nintendo World: Devemos confessar que a vinda do Nintendo 3DS para o Brasil vai ficar para a história.
Mark: Nós estávamos realmente ansiosos para trazê-lo. Nós esperamos que as pessoas aproveitem os recursos do console, como os games em terceira dimensão, a possibilidade de tirar fotos em 3D e, no futuro, a possibilidade de produzir vídeos em 3D sem a necessidade de óculos. Além disso, o console tem menus em português, é fácil de se ser usado por qualquer pessoa. Sem contar com os jogos de realidade aumentada que são os primeiros jogáveis em português. Acreditamos que isto vai agradar os brasileiros.

Bill: Certamente isto é significante pois, esta é a primeira vez que a Nintendo lança uma plataforma em português brasileiro [O GameCube em português era uma iniciativa da Gradiente]. É um grande passo para nós.

NW: Depois dos menus em português do Nintendo 3DS, teremos jogos na nossa língua?
Bill: Por enquanto, os games em português são aqueles disponíveis no Nintendo 3DS. São eles o Face Raiders, os jogos de realidade aumentada e o Mii Criador.

NW: Na opinião de vocês, qual é o principal recurso do Nintendo 3DS? O efeito de terceira dimensão ou a distribuição de conteúdo entre jogadores e a Nintendo?
Mark: A chave está em tudo. Oferecemos aos gamers algo inovador. Reunimos conectividade, a câmera inédita de terceira dimensão e a possibilidade de se ouvir músicas. É um console que será movido pela surpresa.

NW: No Japão, os nintendistas poderão ver trechos de programas de TV daquele país pelo SpotPass. Podemos esperar conteúdos produzidos no Brasil para os nossos consoles?
Mark: Antes de tudo, vocês terão o SpotPass desde os primeiros dias. A única coisa necessária é que se tenha conexão com a internet. Até agora não temos planos para conteúdos criados especialmente para os brasileiros. Por enquanto só distribuiremos trailers de filmes de Hollywood e de games.

NW: Apesar do forte lado casual, o Nintendo 3DS aposta em jogos hardcore. Vocês acreditam que o console consiga atrair fãs de plataformas concorrentes?
Mark: Acreditamos que o Nintendo 3DS é atrativo para todos os tipos de gamers e não gamers. O console também deve conquistar fãs de fotografias por causa das câmeras especiais em terceira dimensão ou daqueles que gostam de ouvir músicas, já que o console tem suporte para MP3.

NW: Como já sabemos, o Nintendo 3DS tem menus em português. A partir de agora, todo console da Nintendo terá a nossa língua?
Bill: Para saber se outros videogames

terão menus em português será necessário antes analisar o desempenho do Nintendo 3DS no país.

Uma das reclamações dos nintendistas em relação as canais de download de jogos da Nintendo é que não há Nintendo Points, a moeda da Big N, à venda no Brasil. Como será no Nintendo 3DS?
Bill: O Nintendo eShop [nome do canal de downloads de jogos] estará disponível nos próximos meses e com menus em português e preços em reais. O sistema de vendas funcionará com cartões de crédito internacional [como já ocorre com o Wii e o Nintendo DS].

NW: A partir de 1º de abril, a Nintendo dá um novo passo no Brasil. A Latamel, responsável pela distribuição dos jogos no país, fortalece seu perfil e passa a ser a Gaming do Brasil. Como primeira ação da nova empresa, podemos esperar pela redução dos preços dos jogos da Nintendo?
Bill: O valor dos nossos games é influenciado por altas taxas de importação e temos um grande desafio a enfrentar no Brasil e que, por enquanto, continuará afetando o preço dos títulos para as nossas plataformas.

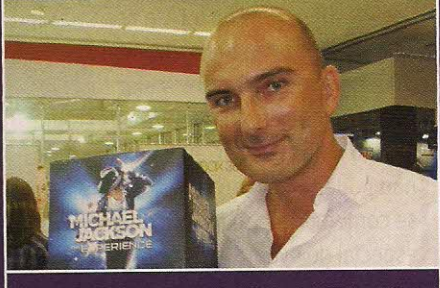
NW: Hoje, a Latamel atua principalmente nas regiões mais desenvolvidas do Brasil. Com a Gaming, a Nintendo alcançará todo o país?
Bill: É, o Brasil é um país extenso. E, sim, faz parte do nosso desafio alcançar gamers de todo o território. Para que isso ocorra, no entanto, ainda vai tomar algum tempo.

NW: E qual é a grande surpresa que a Gaming reserva para os brasileiros nos próximos meses?
Bill: Atualmente, a maior novidade reservada para o Brasil é o Nintendo 3DS e seus recursos e funcionalidades.

PARCEIRA DA NINTENDO

UBISOFT FALA SOBRE PLANOS DA PRODUTORA PARA O NINTENDO 3DS

Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft Brasil, também acredita no potencial do mercado nacional. Não é à toa, pois a produtora chegou a desenvolver jogos por aqui, como *Michael Jackson: The Experience* para Nintendo DS. Infelizmente o estúdio foi fechado por causa do alto investimento. Ainda sim, ele tem esperanças que a presença da Nintendo e de outras empresas no país ajude a mudar o cenário atual.



BERTRAND CHAVEROT, diretor da Ubisoft

Nintendo World: A Ubisoft foi a produtora que mais lançou games para Nintendo 3DS até agora, não é?
Sim, nós sempre tentamos ser a primeira. Assim foi com o Nintendo DS e o Wii. Faz parte do nosso DNA estar sempre perto da Nintendo e apostar em novidades ao lado deles. No caso do Nintendo 3DS, ela nos pediu que usássemos nossas franquias mais fortes. Por isso vamos ter *Splinter Cell* e *Asphalt*. Mas haverá os casuais, como Rayman.

NW: Por que você colocaram Asphalt no line-up de lançamento do 3DS?
Sempre tem que ter um jogo de corrida, que é uma categoria que faz muito sucesso. Todo mundo gosta de disputar com amigos e porque permite mostrar as possibilidades técnicas do console.

NW: Geralmente, títulos de corridas para portáteis são "solitários", pois a pessoa se diverte sozinha. Isso muda com o StreetPass?
Achamos que essa função de comunicação é uma coisa genial e que vamos ouvir muito no futuro. O Nintendo 3DS é um console social, no qual você joga com seus amigos e também faz novos amigos. Ah, é preciso falar do SpotPass, que aproveitaremos para usar nossas licenças de filmes. Para o 3DS vamos fazer o jogo de *Smurfs: O filme* em agosto, e no final do ano tem um grande lançamento, o *Tin Tin*. Vamos fazer todos os jogos para Wii, DS e 3DS. Vai ter aventura, batalhas, é para toda a família.

NW: Com os sensores de movimento do Nintendo 3DS, é possível que franquias como Just Dance ganhem versões para o portátil?
Sim. No futuro, vocês vão ver coisas interessantes para portáteis que são jogos de músicas e de ritmo. Com o acelerômetro faremos coisas originais.

NW: Qual é a posição da Ubisoft ao ver os esforços da Nintendo no Brasil que, por exemplo, lança o Nintendo 3DS em português?
Acho que é muito importante para chamar a atenção dos políticos. O nosso mercado não é só para moleques de 14 anos. É um mercado grande, o faturamento da indústria de videogame é superior ao da música. E pode gerar muitos empregos daqui para frente. Aqui há muito talento.

É HORA DE BATALHAR!

LIGA OFICIAL POKÉMON REALIZA PRIMEIRO TORNEIO NO GAMEWORLD

O DE4, Desafio à Elite dos Quatro, comemora dez anos em 2011. É é considerado o maior torneio do Brasil no gênero. Atualmente organizado pela Liga Oficial Pokémon (LOP), não poderia haver melhor ocasião para se comemorar a data com uma edição especial do evento no GameWorld.

Como é de praxe, qualquer jogador podia jogar. Bastava levar um Nintendo DS com um dos cartuchos de Pokémon lançados para o console e preencher uma ficha no estande da Saraiva, que apoiou o torneio, indicando quais eram os seis Pokémon do seu time e os movimentos que usaria.

Ao todo, 148 pessoas participaram do campeonato, que foi divido em duas grandes chaves. No sábado, metade delas batalhou entre si no estilo mata-mata. No domingo foi a mesma coisa. No final sobraram dois grandes lutadores. O vencedor da grande disputa teria a honra de desafiar a Elite dos Quatro.

Por fim, o campeão do DE4 foi Carlos Maurício, o Sub-Zero, que ganhou um Wii. Daniel Lima, o Hunter, ficou em 2º lugar e faturou um Nintendo DS. Por falta de tempo, o desafio de Carlos contra a Elite dos Quatro foi adiado para uma data não definida. Provavelmente será disputado online.



VENCEDORES do torneio iniciam desafio final

TROPA DE ELITE

CONVERSAMOS COM OS MAIORES TREINADORES POKÉMON DA ATUALIDADE

De lugares bem distantes, com profissões bem diferentes, um é estagiário de contabilidade, o outro é militar do Exército, mas todos com algo bem em comum. Eles fazem parte do quarteto mais admirado pelos treinadores de Pokémon. Inspirado nos games dos monstrinhos, a Elite do Quatro é o nome dado ao grupo de excelentes especialistas em *Pokémon* que pode ser desafiado em torneios. Dependendo dos resultados é possível que até o desafiante ocupe uma das vagas da Elite. Pedimos para que eles dessem um tempinho nas batalhas para que pudéssemos bater um papo.

Nintendo World: Há quanto tempo vocês fazem parte do grupo mais cobiçado de Pokémon?

Luiz: O Desafio à Elite dos Quatro do GameWorld é o segundo evento do qual fazemos parte. Nos reunimos em dezembro de 2010, quando a Elite foi renovada. Na verdade, eles [os outros três entrevistados] jogam a menos tempo do que eu. Em 2005, fui campeão nacional e já fiz parte do grupo. Aí saí em 2006, pois perdi o posto no grupo.

NW: Como vocês se interessaram por *Pokémon*?

Tiago: Eu comecei a jogar em 2005. Um dia, um amigo meu da escola apareceu com um Game Boy Advance e um dos jogos de *Pokémon*. Ele fazia parte da LOP de Santa Catarina e me chamou para a Liga. Eu tinha um outro amigo que estava vendendo um GBA usado. Comprei por uns 50 reais e fui me divertir.

Luiz: Sabe um detonado publicado na **Nintendo World** sobre as versões *Red* e *Blue* de *Pokémon*? Foi lendo ele que eu me interessei pelo tema.

Augusto: Jogo desde 1999, quando me indicaram o desenho de *Pokémon*. Vi, resolvi conhecer a procedência do anime, e aí eu tomei gosto pela coisa.

Bruno: Comecei a jogar em 1999, também. Sempre gostei de RPG e acabei me aprofundando no assunto ao ir a torneios.

NW: Como é ser um dos melhores jogadores nacionais de Pokémon na atualidade?

Tiago: É no mínimo interessante...

Bruno: É irônico, pois o campeão do torneio no sábado, o Daniel Hunter, foi uma das minhas inspirações. Hoje eu estou na Elite dos Quatro e ele pode querer me desafiar.

Luiz: É uma coisa um pouco estranha, pois eu já acompanho isso há bastante tempo. Nunca imaginei que



LUIZ CLAUDIO
APELIDO: Xaruto
IDADE: 24 anos
CIDADE: Rio de Janeiro - RJ

BRUNO ALVES DE PAIVA XAVIER
APELIDO: Stinger
IDADE: 21 anos
CIDADE: Brasília - DF



TIAGO PINTO DA LUZ
APELIDO: Phrancklimn
IDADE: 20 anos
CIDADE: Florianópolis - SC

AUGUSTO GROVERMANN
APELIDO: Yami'99
IDADE: 28 anos
CIDADE: Canoas - Rio Grande do Sul

hoje seria referência para quem está começando. Que nem o João Paulo do Nascimento Lopes Nogueira, o Noga, o Eric Araki, enfim, estas pessoas que são os meus exemplos. É uma honra muito grande continuar um trabalho que eles começaram.

NW: Como assim?
Luiz: A gente tenta divulgar várias informações sobre batalhas e torneios para que as pessoas tenham uma referência. Isso evita que os treinadores apareçam em eventos com um time de Pokémon mal treinados. E isso não acontecia antigamente. É bom você passar conhecimentos aos outros, pois eles acabam se interessando e participam dos nossos encontros.

NW: O lançamento de Pokémon Black & White pode trazer mais treinadores para os torneios?
Xaruto: Sempre que uma nova geração aparece, a série ganha um novo fôlego. Com a chegada da quinta geração, sabemos que é a hora de trabalharmos para captarmos mais pessoas. Para isso você tem que ter divulgação. Nós colocamos informações em blogs, fóruns, só que a gente não consegue atingir o que um site da Nintendo atinge. Tem muita gente que joga Pokémon no Brasil e nem tem conhecimento que existe Liga Oficial. Tem gente que manda e-mail para a gente pedindo uma LOP. Tanto que Blumenau e Manaus vão ter agora. E olha que a primeira LOP existe há 10 anos.

NW: Qual é o segredo para ser um bom treinador?
Tiago: É não parar de jogar. É comum no primeiro torneio você perder, ficar desanimado e querer ir embora. O correto é continuar jogando. Por isso, leia sobre o assunto, procure sites com estratégias de lutas, por exemplo.
Luiz: Você vai apanhar bastante no começo, é normal. Estude o jogo, conheça os fatores importantes, como velocidade, ataque, etc.
Augusto: O segredo do sucesso não é só apanhar muito, mas àqueles que ganham muito é manter a humildade. Respeitar o adversário é importante.
Bruno: O importante é não desistir. Assim deve ser com qualquer esporte ou qualquer área da vida. Se você se empenhar, em muito pouco tempo vai conseguir um resultado muito bom.

NW: E qual é o estilo de batalha de vocês?
Bruno: Tento equilibrar defesa e ataque. Se for muito defensivo, acabo cometendo falhas. Dependendo do momento de partida, uso o que for mais apropriado.
Augusto: Meu estilo é adaptável. Dependendo do que meu oponente apresentar, eu moldo as minhas jogadas. A gente tenta usar uma equipe balanceada para atingir o oponente, vê como ele joga nos primeiros turnos e tenta pegar o erro dele para trabalhar em cima. Aí eu ganho no cansaço.
Luiz: Prefiro sempre jogar com um time de ataque total. Para mim uma das coisas que eu mais gosto é quando você está no meio no limite e quando, num descontrole, você pode errar. E aí pode ser fatal.
Thiago: Geralmente uso todos os tipos de Pokémon, mas meu estilo é o oposto do Luiz. Eu jogo sempre na defensiva, pois gosto de segurança, para trancar o jogo. Sabe, partida de uma hora ou duas horas é normal para mim (risos).



DOS GAMES PARA O GAMEWORLD

EVENTO PROMOVE CONCURSO DE COSPLAY

Não foram apenas os jogos eletrônicos que estrelaram durante o GameWorld. Heróis e vilões de diversos games também passaram por lá por causa do já tradicional concurso de cosplay, realizado no final de semana do evento. Em 2011 não houve restrição quanto ao tipo de fantasia, Em 2010, o concurso homenageava personagens da Nintendo.

Houve duas seletivas. No sábado, os cinco melhores foram escolhidos pelo voto popular. No domingo, um júri, com direito a um representante da Nintendo World, selecionou mais cinco pessoas. Para a apresentação, não era necessário fazer encenações ou usar qualquer tipo de artifício artístico. Bastava exibir as roupas e imitar trejeitos do personagem.

A plateia ia ao delírio quando algo inesperado acontecia. Interpretando Snake, de *Metal Gear*, Miguel Faria deu cambalhotas sem se preocupar com a dor. Alguns cosplayers impressionaram pela qualidade de seus trabalhos. Foi muito difícil escolher qual era o melhor.

O primeiro lugar foi dado para Andressa Miyazaki, dona do cosplayer de Ashlotte, o game Soul Calibur IV. Entre os próprios concorrentes não havia dúvida que ela merecia o prêmio. Andressa, aliás, já havia conquistado o público quando chegou ao evento. Curiosos não deixaram de observá-la durante a montagem da roupa e o processo de maquiagem, que levou mais de duas horas e contou com a ajuda de duas pessoas. NW



COSPLAYER DE PAPEL

Osmar Menezes Campos Lino, 25 anos, é um cosplayer conhecido da gente, pois já o entrevistamos para o nosso site. Osmar é artista plástico e fã de Mario. Tanto que ele só faz cosplay do bigodudo e tem o costume de participar da Corrida de São Silvestre vestido como o encanador. Desta vez, ele foi ao concurso com a produção mais diferente que já fez: a roupa de *Paper Mario*, feita de papelão. Era visível que não estava confortável usando aquilo. Tinha de andar de lado, não enxergava bem e os elásticos da fantasia eram apertados. Mas quem disse que fã se incomoda com essas coisas, não é?

ANDRESSA MIYAZAKI, vencedora do concurso



MERGULHE COM
OLHOS PRIMEIRO
Em Pilotwings Resort™ do sistema Nintendo 3DS, explore o mundo 3D altamente imersivo da ilha Wuhu com o seu personagem Mii™. Voe de avião, asa-delta ou mochila voadora para curtir a sensação incrível e única desses esportes aéreos.
NINTENDO 3DS
Dê uma olhada dentro
Nintendo3DS.com
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Nintendo

TUDO NOVO DE

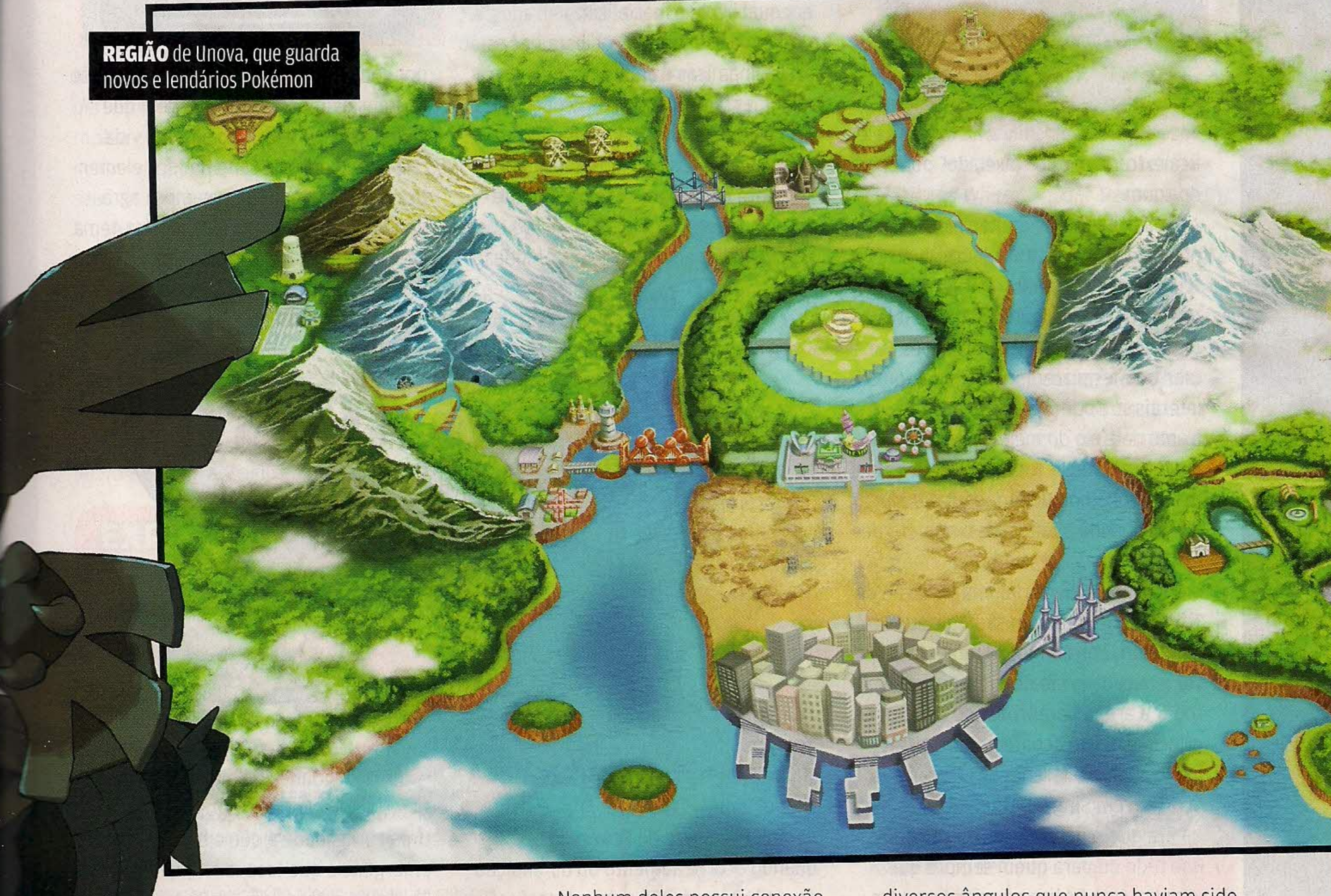
Feito para novos jogadores, Pokémon Black and Po

Mateus Lôbo



NOVO

kémon White Versions agradam fãs antigos do game



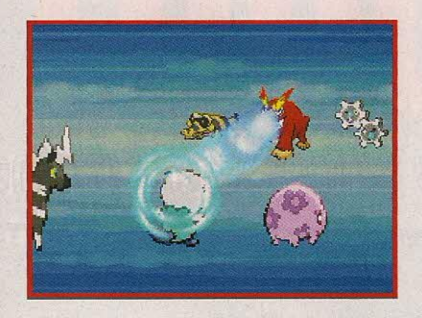
REGIÃO de Unova, que guarda novos e lendários Pokémon

Aos 15 anos de idade, a série *Pokémon* ganha dois novos jogos. *Pokémon Black and Pokémon White Versions* foram lançados em setembro de 2010 no Japão e em março deste ano na Europa e nos Estados Unidos, prometendo revolucionar a maneira de se jogar *Pokémon*. Será que realmente estão honrando a promessa?

Para começar, a quinta geração do jogo é a que apresenta o maior número de Pokémon novos. São mais de 150. Nenhum deles possui conexão evolutiva com os Pokémon anteriores, entretanto, é possível notar certas semelhanças como a família do Timburr, que lembra muito a do Machop, precisando até mesmo da troca entre jogadores para que a última evolução ocorra. Ou então os dois Pokémon lutadores de quimono, que são o equivalente aos nossos antigos amigos Hitmonlee e Hitmonchan. O próprio nome dos jogos saiu das pedras e metais preciosos, como esmeralda, safira, voltando a usar cores como inspiração.

Os gráficos sofreram uma enorme mudança, o cenário pode ser visto de diversos ângulos que nunca haviam sido utilizados anteriormente. Infelizmente a câmera não é controlável (isso não é ruim em nenhum momento). Pela primeira vez os Pokémon ficam em movimento constante durante as batalhas, e os detalhes são surpreendentes! Quando um Pokémon dorme, seus olhos ficam fechados, algo que mesmo sendo tão simples é inovador. A visualização das batalhas também ficou mais "animada", já que a câmera fica em movimento quase constante e se aproxima do Pokémon que sofre o golpe.

Um ponto que pode incomodar alguns



jogadores é o gráfico do Pokémon que você controla, pois durante as lutas ele fica extremamente "pixelado" por conta do zoom.

Para a alegria de muitos, dois novos modos de batalha surgiram: Triple Battle e Rotation Battle. O primeiro é quase igual a uma Double Battle, entretanto você utiliza três Pokémon ao mesmo tempo. Os Pokémon das laterais só podem atacar o adversário a frente dele e o do meio, enquanto o do meio pode atacar todos. Durante as lutas, os Pokémon podem mudar de lugar, diversificando ainda mais o número de estratégias.

Rotation Battle seria uma variação da Triple Battle. Também são utilizados três Pokémon, entretanto, só um batalha por vez e, a cada início de turno, é possível rodar a arena para trocar de Pokémon principal. E isto acontece sem gastar turno algum, diferente das trocas que ocorrem em Single Battle.

Para quem não ficou satisfeito com isso tudo ou para quem sempre quis usar um Max Revive na partida contra outros treinadores, foi criado o Wonder Launcher, ferramenta que pode ser ativada em todos os modos de batalha e que permite a utilização de certos itens, de acordo com as ações que você realiza no combate, lembrando alguns jogos de RPG. Desta forma, temos Single, Double, Triple, Rotation e Multibattle no modo normal e também no modo Wonder Launcher, que nos dá um total de 10 modelos diferentes de batalha. Caberá ao jogador a difícil tarefa de escolher em qual irá se especializar.

De uma forma geral, as batalhas estão mais dinâmicas e agitadas, seja pela movimentação dos Pokémon durante a luta ou pela entrada do treinador logo no início. Efeitos ativados durante o combate ganharam uma visibilidade melhor. No caso das Abilities, aparece uma sinalização com o nome da Ability ao lado do Pokémon e, quando ocorre aumento ou diminuição de atributos, efeitos com colorações diferentes aparecem no alvo.



O menu que havia sido inaugurado em *Pokémon HeartGold and SoulSilver Versions* não é mais fixo na tela de toque, graças ao C-Gear, acessório responsável por boa parte das conexões do jogo. Porém, o menu de uma forma geral seria uma versão melhorada do que encontramos em *Pokémon HeartGold and SoulSilver Versions* (com menos divisões), tirando o fato de que não é mais possível deixar o Running Shoes ativado e nem configurar o botão "L" como "A".

A navegação na sua Bag está melhor



por conta de um botão de reorganização de itens e uma barra de rolagem que veio para facilitar muito a nossa vida.

O som continua sendo um dos elementos mais fortes da série, sempre agradando boa parte dos fãs. A música-tema da Equipe Plasma é muito marcante, assim como a já conhecida música da Equipe Rocket nos jogos anteriores. Uma curiosidade é que o barulho de emergência que tocava enquanto o Pokémon estava com o HP vermelho não é mais tão chato.

Além das novas modalidades de batalha, as novas funções wireless e Wi-Fi são de longe as melhores experiências que você pode ter em Pokémon. O Random Match possibilita a realização de batalhas com pessoas de qualquer lugar do mundo sem que precise trocar Friend Codes. O Global Trade Station (GTS) voltou com uma força total, trazendo um novo serviço que permite trocas com negociações ao vivo.

O C-Gear, acessório que administra grande parte das suas conexões, revo-



lucionou a interação entre os jogadores, permitindo uma conectividade mais rápida e prática. Por meio do infravermelho você pode trocar e batalhar com seus amigos em qualquer local do jogo. E não precisa mais ir ao Centro Pokémon para tal. Entretanto, a troca é um pouco diferente e as lutas só ocorrem com todos no mesmo nível (level 50). Podem ter certeza que não para por aí! Quem nunca sonhou em aparecer dentro do jogo do amigo? O Entralink é mais uma função do C-Gear e permite exatamente isso! O objetivo é a realização de algumas missões em troca de certos itens.

Durante a passagem pelo mundo do seu amigo a região de Unova será monocromática e seu avatar não será o do personagem principal. O C-Gear também pode receber algumas atualizações, como a mudança do wallpaper via download. Alguns deles são bem bonitos, como a edição especial do Charizard, Venusaur e Blastoise lançada para a versão japonesa.

Não podemos deixar de citar o Dream World, um mundo de minigames que é muito útil para conseguir itens e alguns Pokémon para seu jogo. Ele é acessado por meio de um computador com internet e, depois de realizar uma sincronização com o Nintendo DS, todas as informações são passadas para sua aventura, trazendo a experiência do jogo para novos horizontes.

Se você ganhou da Elite dos Quatro e pensa que acabou tudo por aí, pegue já seu Nintendo DS e dê Continue. Você terá praticamente um novo jogo, com acesso a áreas que eram restritas e onde se encontram muitos Pokémon das gerações passadas.

EXPLICANDO AS NOTAS

GRÁFICOS
As batalhas apresentam Pokémon com muitos pixels (do seu lado do campo). Jogos anteriores tinham imagens melhores. Tirando esse elemento, todos os outros gráficos do game são realmente bons.

JOGABILIDADE
Mesmo com a falta de alguns recursos de versões anteriores o jogo apresentou novidades que melhoraram muito a navegação no menu. As câmeras adotadas durante a caminhada do personagem não prejudicam a movimentação dele e os outros controles do jogo estão com uma navegação que varia entre aceitável a ótimo.

SOM
Não é preciso falar muito. Como sempre, as músicas são incríveis e inesquecíveis.

DIVERSÃO
Dez modalidades diferentes de batalha, novos recursos Wi-Fi para trocas e batalhas e uma história bem diferente do normal fazem esse jogo ser divertido tanto durante a sua campanha quanto depois em lutas com amigos.

REPLAY
Mesmo depois de concluir o jogo, ele poderá ser explorado em estações do ano diferentes, dando uma sensação de novidade para os locais. As próprias batalhas e trocas são o principal fator replay de *Pokémon* e estão melhores do que nunca.

NOTA FINAL
O problema com os pixels é muito visível. É algo que me entristece todas as vezes que eu começo uma luta e é o único motivo para o jogo não receber nota máxima. Espero que nas versões seguintes isso seja corrigido.



Além de ser possível capturá-los, você também pode transferir seus Pokémon da 4ª geração (*Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold Version e SoulSilver Version*)



para os novos Pokémon de *Pokémon Black and White Version*! Para isso será preciso dois Nintendo DS. Um emitirá sinal de *Pokémon Black Version ou Pokémon White Version* e que será captado pelo Download Play no DS que tenha as versões da 4ª geração, dando início a um minigame para a transferência de Pokémon. Caso não estejam lembrados, as versões da 4ª geração recebem Pokémon da terceira. Então é possível continuar sua aventura em 2011 com aquele Pokémon que você tem desde 2004.

Random Battles, trocas com negociações no GTS, dez modalidades de batalha e o Battle Box, que permite que você selecione Pokémon da sua coleção depois de ter entrado na sala de batalha, são só algumas das novidades.

Pokémon Black and White Versions são um marco para Pokémon, é um início de uma nova geração de jogos da série que tem tudo para atrair novos e antigos fãs com um sentimento de aventura em um mundo totalmente desconhecido com Pokémon nunca vistos antes, causando a mesma sensação das versões *Red* e *Blue* de *Pokémon*. NW



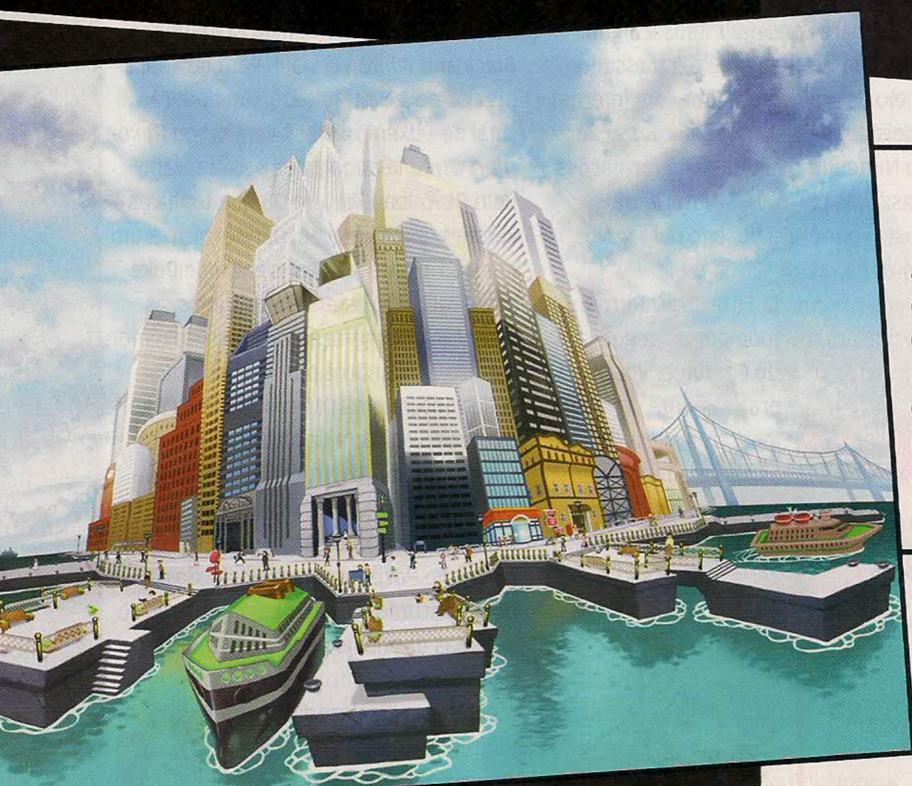
Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak
Gênero: RPG, Aventura
Jogadores: 01
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 9.5
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 10
Nota Final:

9.5

OS SEGREDOS DAS V WHITE DE POKÉMON

Conheça as surpresas que os dois títulos reservam



Como em todo game *Pokémon*, muitas aventuras extras dependem de fatores como evolução de monstrinhos ou de dias ou horários e específicos para que possam ser realizadas. Sabendo disso, exploramos cada cantinho de Unova e revelamos agora o que descobrimos em *Black* e em *White*.

Only people who know the secret password can use it.

RELOCATOR:

Não é só o Pokéshifter que transfere Pokémon da quarta para a quinta geração. O Relocator serve para transferir Pokémon oferecidos em eventos, como Celebi, Raikou, Entei e Suicune. Se meses atrás você pegou um dos cães lendários via Wi-Fi ou aproveitou a promoção que distribuiu o Celebi no Brasil, ative este recurso para capturar o Zoroark, enviando um dos cães para uma das versões de *Pokémon Black & White*, e também para pegar o Zorua, mandando o Celebi para lá. Para isso, vá até Castelia City e siga em direção à rota 4. Entre no último prédio à esquerda e vá para o elevador. Fale com um cientista e escolha as seguintes palavras: Everyone, Happy, Simple, Connection. Logo depois o Relocator estará disponível no seu menu inicial do jogo. Pronto. Você precisará de dois Nintendo DS para realizar a transferência de monstrinhos e o aplicativo aparecerá no menu inicial do game.

ERSÕES BLACK E

para os jogadores

ZOROARK:

Após transferir um dos cães lendários, uma nova área chamada Lostlorn Forest será liberada. Vá até lá e fale com um rapaz que irá contar algo sobre um Pokémon que cria ilusões. Zoroark aparecerá na forma de um dos cães, mas mudará de forma quando for atacado. Ele aparece no level 25 e somente por uma vez. Tente capturá-lo com muito cuidado. o elevador. Fale com um cientista e escolha as seguintes palavras: Everyone, Happy, Simple, Connection. Logo depois o Relocator estará disponível no seu menu inicial do jogo. Pronto. Você precisará de dois Nintendo DS para realizar a transferência de monstrinhos e o aplicativo aparecerá no menu inicial do game.



ZORUA:

Em um dos prédios de Castelia haverá dois rapazes lado a lado, mas na verdade um deles é Zorua. Caso você apareça por lá com o Celebi do evento oficial, Zorua vai querer segui-lo na sua jornada Pokémon.



COBALION:

É um dos três Pokémon lutadores e lendários. Ele pode ser encontrado nas profundidades de Milstraton Cave na rota 6, uma área que pode ser acessada com o HM Surf. Fale com um homem na caverna e ele irá lhe contar sobre o trio de Pokémon lutadores e até dirá a localização de Cobalion, que aparece no level 42.



VIRIZION:

Depois de capturar Cobalion, você terá acesso a uma área nova em Pinwheel Forest e lá poderá encontrar Virizion no level 42.

TERRAKION:

Mais um dos Pokémon do trio de lutadores, ele será encontrado na Victory Road, em uma caverna que não havia antes por lá. Você precisará da técnica Strength para encarar o Terrakion no level 42.



LANDORUS:

Para capturar Landorus é preciso ter em seu time Thundurus e Tornadus. Assim que os tiver, vá até um templo na rota 14 e aperte o botão A para que Landorus aceite batalhar. Cuidado, pois ele terá level 70.



THUNDURUS & TORNADUS:

Depois de conseguir as oito insígnias, siga até a rota 10 e você será informado que estranhos eventos climáticos estão ocorrendo na rota 7. Siga para lá e continue até avistar a segunda casa no meio do caminho. Você será convidado para entrar e, logo depois que sair da residência, aparecerá na sua frente o Thundurus, se for a versão White, e Tornadus surgirá na versão Black. Logo depois, eles ficarão andando pelo mapa de Unova, ambos no level 40, assim com os três cães lendários faziam em Johto nas versões Gold & Silver.



CYNTHIA:

A Campeã da Elite dos Quatro de Sinnoh, de Pokémon Diamond and Pearl, está fazendo um passeio por Unova. Durante a primavera e o verão é possível batalhar com Cynthia em uma casa em Udella Town. Muito cuidado, pois os Pokémon dela estão acima do level 70.



KYUREM:

Ao norte da rota 13 você encontrará uma nova área chamada Giant Chasm. Ao se aproximar de um lago, você escutará um berro. Vá até o norte e encontre o Dragão de Gelo Kyurem no level 75. Ao lado de Reshiram e Zekrom, Kyurem forma o poderoso e mítico Tao Trio.



MORIMOTO:

No 22º andar do prédio da GameFreak em Castelia City, você encontrará um treinador chamado Morimoto, que é uma homenagem a um funcionário real da empresa, o designer e programador Shigeki Morimoto. Você poderá batalhar com ele uma vez por dia, todos os dias. Os seus Pokémon estão acima do level 70.

MUSHARNA:

Depois que finalizar o jogo, você terá acesso a uma parte inexplorada do Dreamyard. Às sextas-feiras, Musharna aparece por lá, e ele tem a ability Telepathy. Não deixe de capturá-lo!

BIANCA:

Também depois de terminar uma das versões do game, vá até o laboratório da professora Juniper e fale com Bianca. Ela te dirá que gostaria de batalhar contigo todos os sábados pelo final da tarde. No time dela há Pokémon acima do level 60.



MOVE TUTORS:

Nem sempre você consegue aprender aquele golpe legal com um TM ou HM, para isso, existem os Move Tutors, um tipo de professor.

Grass Pledge, Fire Pledge e Water Pledge são golpes que só podem ser aprendidos pelos Pokémon iniciais de cada jogo. Basta ir até uma casa de Driftveil City e falar com um homem para que eles aprendam os movimentos.

Frenzy Plant, Blast Burn e Hydro Cannon são golpes que podem ser ensinados somente pelos Pokémon iniciais que estejam nos últimos estágios evolutivos. O tutor estará em casa na rota 13.

Draco Meteor será ensinado para um de seus Pokémon Dragão por Drayden ou Íris, líderes de ginásio de Opelucid City. Drayden estará na versão White.

ROYAL UNOVA:

Após vencer a Elite dos Quatro, você terá acesso ao Royal Unova, um navio que fica em Cruise Dock, em Castelia City. Todo final de tarde você pode ir até a embarcação para batalhar com vários treinadores. Depois de enfrentar todos eles, você receberá de presente um item de acordo com seu desempenho.



POKÉMON NOVOS E ANTIGOS:

como você já sabe, monstrinhos de outras gerações só aparecem nas gramas de Black & White quando você termina uma das versões. Ainda assim, alguns são exclusivos para cada título.

POKÉMON EXCLUSIVOS

POKÉMON EXCLUSIVOS NA VERSÃO BLACK:
Beedrill - Breloom - Cottonee - Ghotitelle
Gothita - Gothorita - HonchKrow - Houndoom
Houndour - Kakuna - Mandibuzz - Murkrow
Plusle - Reshiram - Shroomish - Tornadus
Volbeat - Vullaby - Weedle - Whimsicott

POKÉMON EXCLUSIVOS DA VERSÃO WHITE:
Braviary - Butterfree - Caterpie - Duosion
Ilumise - Lilligant - Metapod - Mightyena
Minun - Misdreavus - Mismagius - Paras
Parasect - Petilil - Poochyena - Reuniclus
Rufflet - Solosis - Thundurus - Zerkrom


PINTE tudo o que estiver na sua frente

DE BLOB 2

JOGO ENCANTA PELO ESTILO LEVE E ORIGINAL

Luis Andion

NÃO BASTA SER CRIATIVO: VOCÊ tem que fazer sua ideia inovadora funcionar. É com muito prazer e espírito leve, após terminar *de Blob 2*, que posso afirmar que o game conseguiu chegar ao ponto certo entre a originalidade e a tradição do estilo plataforma.

Na história do game, Prisma City foi invadida pelos soldados da organização I.N.K.T, um império malvado e acinzentado sob o comando de Comrade Black, que baniu toda as cores e a alegria do lugar e, como parte importante da resistência, a bolota que absorve tinta, o tal de Blob, tem o dever de colorir novamente toda a cidade e expulsar o ditador de lá.

Até a metade de sua jornada, toda experiência será muito similar ao que foi visto no primeiro game, quando a cidade Chroma City foi invadida. O objetivo é devolver a cor para prédios e habitantes. Também é importante destruir tudo o que vir pela frente e que for da I.N.K.T.

Em algumas situações é preciso pintar um edifício de uma cor. Mas você será informado sobre o tom, pois uma luz com a cor correta iluminará a construção. Bastará apenas procurar por fontes de tinta, como riachos coloridos, e tomar cuidado com os rios de tinta preta, que causam danos ao herói. Felizmente, Blob possui uma "bússola interna", que indica onde você pode encontrar cada tipo de tinta.

Em passos vagarosos e rodeados de uma trilha sonora de jazz, que progride junto com a ação, novidades como power-ups e desafios em side-scrolling vão surgindo. Atenção: não há como progredir na história se um único prédio não for pintado ou se um morador de uma vila de Prisma City não for salvo.

É muito agradável observar a proporção que a ideia do game original alcançou nesta continuação, pois todos seus aspectos receberam melhorias. Um jogo exemplar, mas que possui lá seus defeitos.

Os cenários, por exemplo, poderiam ser mais diversificados. O engraçado é que a equipe de desenvolvedores tentou elaborar facetas diferentes para a cidade, mas acabamos por ficar enjoados por causa da mesma paleta de cores em todos os cantos. Basear todo o gameplay no conceito de cores acabou sendo um tiro que saiu pela culatra.

A segunda inconveniência é o contador de tempo em todas as missões principais. Apesar de haver vários relógios espalhados pelos estágios e que aumentam sua diversão em alguns segundos, fica difícil andar pelos ambientes com calma. Após ser finalizada, a fase fica disponível para a exploração do jogador, mas é difícil ficar passeando no mesmo lugar sabendo que há uma área novinha logo adiante.

Se você se cansou de *Super Mario Galaxy 2*, o que pode ser impossível para alguns, e procura algum game que possa substituir sua sede de pular por aí coletando coisas, *de Blob 2* tem até alguns níveis com a "pegada gravitacional". E tem também o modo cooperativo, em que um amigo pode te ajudar, assumindo o papel do robô Pink.

Uma excelente escolha para quem procura diversão simples e pura.



Plataforma: Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: Blue Tongue
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0
Nota Final: 7.5





GAME é dividido em momentos de FPS e aventura

RANGO: THE VIDEO GAME

CAMALEÃO DOMESTICADO VIRA XERIFE NO VELHO OESTE

Igor Andrade



Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Behaviour Interactive
Gênero: FPS, Aventura
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.0

LANÇADO EM MARÇO NOS cinemas, *Rango* é um camaleão domesticado que vai parar no meio do deserto de Mojave, nos Estados Unidos. Vestindo apenas uma camisa havaiana bem florida, o lagarto entra em crise ao saber que está perdido e que pode virar comida de algum predador a qualquer minuto.

Mas como se trata de uma história para todas as idades, é obvio que o final desta agitação será feliz. Rango descobre que está em uma típica cidade do Velho Oeste, cheia de bandidos mal-encarados. Para sobreviver e conseguir algum respeito, ele se torna o xerife da região. É claro que ele vai sofrer um pouquinho para trazer paz ao local.

E é aqui que termina o enredo do filme e começa o do game. Explico: o jogo não retrata o que é mostrado no longa-metragem. É, sim, um spin-off sobre o que acontece depois da produção do cinema. Em *Rango: The Video Game*, o camaleão recorda para seus admiradores as suas façanhas como o justiceiro de Mojave.

Assim, cada fase é um trecho de suas lembranças do trabalho que teve para conter as armações de Bad Bill, Rattlesnake Jake e seus capangas.

Os primeiros estágios do jogo lembram bastante o início do modo História de *Toy Story* 3 (2010), que também tem versão para Wii. Rango, assim como Wood, tem que andar em um trem de carga. No entanto, o caubói se defende atacando bolas de plástico em inimigos. Já o camaleão justifica o distintivo no peito e manda bala para todos os lados.

Usando a ponteira do Wii Remote, você pode dar seis tiros por vez. Para recarregar sua arma, basta pressionar e segurar o botão A ou chacoalhar o Nunchuk. Recolha o máximo de moedas especiais espalhadas pelos cenários do jogo. Ao reuni-las, você melhora por alguns segundos o poder de sua arma. Dá até para disparar bolas de fogo.

É uma pena que Rango não possa atirar a qualquer momento. No máximo, consegue se esconder atrás de barris e placas de madeira. Para explicar: o jogo se alterna em momentos de FPS (Tiro em Primeira Pessoa) e de plataforma. E, sinceramente, isso cansa um pouco.

Quando o game assume o estilo plataforma, Rango não enfrenta os capangas de seus desafetos. E aí a aventura se resume a pular precipícios, pendurar-se em pedras e escalar paredes.

Sem extras importantes, o game não é difícil de ser concluído. Resta apenas retornar a cada fase e terminá-las em 100%. Aliás, há algumas facilidades, como a ausência de Game Over. Se você morre, volta ao último ponto salvo da história. Os gráficos das CGs foram bem feitos e Rango se aparece com o camaleão apresentado nos cinemas.

Apesar da boa ideia da EA, que criou um game com uma história inédita e não uma releitura de um longa-metragem, *Rango* diverte só por alguns minutos. Os estágios são parecidos, inclusive, os desafios de FPS. Mas fica aqui o registro de um jogo que tentou fugir do estigma de existir somente como forma de faturar dinheiro de fãs de um filme de mesmo nome. NW







RAFAEL NADAL, o principal tenista da atualidade

TOP SPIN 4

BATA UMA BOLINHA COM O MELHOR DO MUNDO

Igor Andrade

NÃO É O ESPORTE DOS MAIS populares por aqui, mas o tênis tem conquistado alguns brasileiros nos últimos anos. Parte disso se deve ao talento de Gustavo Kuerten, que esteve no primeiro lugar do ranking internacional da categoria em 2000.

Guga, infelizmente, precisou se aposentar por problemas de saúde. Agora, admiramos a sagacidade de Rafael Nadal, espanhol que estrela a quarta edição de *Top Spin 4* e é o atual rei das quadras. Para quem não conhece, a franquia é um tipo de *Pro Evolution Soccer* para aqueles que gostam de bater literalmente uma bolinha.

Em vez de grandes clubes ou seleções, você assume o papel dos principais atletas da modalidade, como Roger Federer e as gêmeas Venus e Serena Williams, ou do convidado especial Andre Agassi, que também já encerrou a carreira.

Antes de começar a jogar é sempre indicado conhecer o tutorial, mesmo que você já tenha se divertido com títulos de tênis. Os comandos não são tão complexos, mas leva um tempinho para aprender. Você vai precisar do Nunchuk e do Wii Remote para jogar.

O game te orientará a segurar o Wii Remote de lado, com os botões virados para a parede do seu quarto. Os controles de movimentos não são muito exigidos, apenas no momento de rebater a bola do adversário. Na maioria das vezes, as ações do seu personagem serão acionadas por meio de botões, inclusive ao sacar.

Fique esperto, pois a inteligência artificial do game funciona. Ou seja, seus adversários serão rápidos, ágeis e conseguem devolver aquela bola difícil. Para facilitar, use e abuse dos recursos visuais que indicam a trajetória que a bolinha deve seguir na quadra.

Há dois módulos principais em *Top Spin 4*. No estilo livre você pode jogar com dois amigos nas disputas simples ou com até quatro amigos nas disputas de duplas. Oficiais, as quadras do jogo são representações daquelas usadas nos principais torneios do mundo, como a de saibro de Roland Garros, na França, e a de grama de Wimbledon, na Inglaterra.

Caso queira, você pode disputar partidas com atletas homens e mulheres e até com o mesmo tenista nos dois lados da quadra. Dá para escolher o nível de dificuldade, há quatro opções para isso, e a forma como ocorrerá a partida: se ela deve seguir as regras oficiais do esporte ou então se terminará após um set, por exemplo.

O que impressiona é a qualidade gráfica e o realismo do game. Os personagens agem como naturalidade. Quando perdem ou conquistam pontos, comemoram como os tenistas de verdade.

O outro modo é o do tipo História, inédito na franquia. Você cria um atleta, aprende jogadas e desafia os grandes tenistas da atualidade. Conforme progride, desbloqueia vestimentas e raquetes. Além de escolher o modelo do uniforme e a cor de cabelo do rapaz ou da moça, dá até para definir qual será o timbre de voz da pessoa. Sabe para quê? Para que seu atleta grite com estilo enquanto estiver jogando. É uma pena que Guga não foi convidado para participar de *Top Spin 4*. NW



Plataforma: Wii
Produção: 2K Sports
Desenvolvimento: 2K Czech
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:
7.5





OKAMIDEN

OBRA PRIMA SURGE NAS TELAS DO NINTENDO DS

Thais Piovesan

Em abril de 2008, o Wii ganhou uma versão de um belíssimo jogo chamado *Okami*. A épica aventura Oriental chamou a atenção da mídia e recebeu críticas entusiasmadas logo em seu lançamento, no entanto, as vendas não tiveram a mesma sorte e acabaram representando um número desanimador no cenário dos games.

Tudo indicava que *Okami* não teria futuro garantido nos consoles da Nintendo, porém, apenas um ano depois, a *Famtisu* revelou que a série não seria descontinuada, dando esperança aos poucos e fãs fiéis da franquia. A Capcom, responsável pelo desenvolvimento da continuação de *Okami*, batizou o novo jogo de *Okamiden* e acertou em cheio ao anunciar que o game seria, desta vez, lançado para o Nintendo DS.

A tela sensível ao toque do portátil foi bem explorada e, junto com as incríveis possibilidades de comandar o pincel celestial (principal ferramenta utilizada no jogo) através de movimentos precisos e certeiros com a Stylus, a sequência parece que finalmente achou sua plataforma ideal e teve sua jogabilidade melhorada em quase todos os aspectos.

Okamiden se passa nove meses após os eventos de seu predecessor. A terra de Nippon continua possuída por espíritos malignos e o enredo místico japonês é quase o mesmo da versão anterior. Desta vez, você controla um filhote de lobo branco fofíssimo chamado Chibiterasu, que é filho de Amaterasu (protagonista de *Okami*), para lutar contra os poderes das trevas.

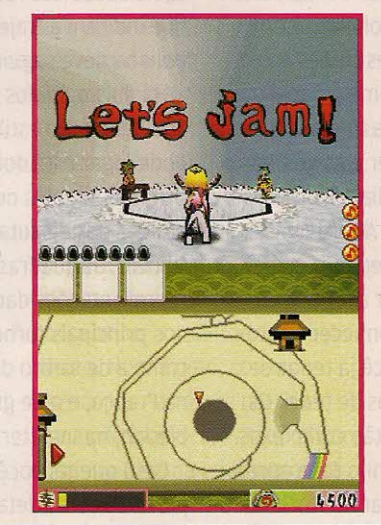
Apesar de pequeno, Chibi já possui habilidades interessantes que são melhoradas durante a aventura.

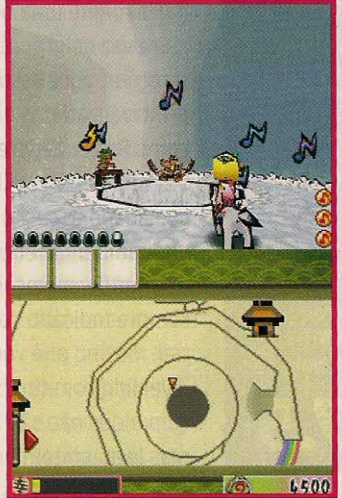
A grande novidade do título é que há um novo sistema de parceiros, ou seja, o filhote de lobo conhece crianças com poderes especiais durante sua jornada (pois é, também pensamos que não tinha como deixar *Okami* com um clima mais fofo ainda). Cada personagem tem uma característica marcante, e eles surgem em determinadas partes do game. Então, não há como simplesmente



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Aventura, RPG
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 9.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.5
Nota Final: 9.0







selecionar um parceiro para uma tarefa específica, sendo preciso se virar com o amigo presente no momento. Entre eles temos Nanami, jovem que ajuda Chibi nas fases aquáticas, Kagu, atriz que vê espíritos, Kuni, filho de Susano e Kushi, personagens de *Okami*, Manpuku, simpático menino de cabelos especiais, e Kurou, garoto que, com uma flauta, consegue ferir monstros.

Normalmente a criança monta em Chibi, auxiliando-lhe com suas habilidades em todos os desafios. Em algumas partes do cenário é preciso controlar Chibi e seu parceiro separadamente, traçando caminhos com a Stylus e levando os personagens aonde um lobo normalmente não chegaria sozinho. Ao longo da história, uma relação de amizade é criada entre Chibi e as crianças que lhe ajudam. O companheirismo, a amizade e principalmente a separação são temas muito explorados em *Okamiden*. Ah, e prepare um lenço, pois pelo menos um personagem importante morre ao longo da emocional trama japonesa.

Em questões de jogabilidade, *Okamiden* também se destaca, pois a possibilidade de concepção utilizando a Stylus é incrível e estimula a criação do jogador ao utilizar o pincel celestial. Interaja com o ambiente desenhando linhas, que ficam mais finas ou mais grossas, dependendo de quanto tempo se pressiona a caneta sob a tela. Isso dá uma impressão bem realística de que estamos desenhando, mesmo. Com isso dá para reviver uma árvore seca, construir pontes, atacar inimigos e mexer com quase todos os objetos do vasto cenário nipônico.

DEUSES concedem poderes ao pequeno Chibiterasu ao longo da aventura

NANAMI

E é só o começo, pois, durante toda a aventura, novas técnicas de pincel são aprendidas por meio de ensinamentos de deuses em forma de animais. Um detalhe que deixa a experiência épica bem real é o fato de que você não pode misturar duas técnicas de pincel ou usá-las ao mesmo tempo, fazendo com que, às vezes, seja preciso estimular seu cérebro em busca de uma solução para os inúmeros quebra-cabeças que surgirem. Ou seja, o pincel celestial, embora seja um instrumento único, não tem o poder de uma varinha mágica, por exemplo.

Uma pena, no entanto, que tal inovação acabe sendo perdida ao longo da jornada, uma vez que a maioria das tarefas é realizada facilmente com o mesmo tipo de pin-







celada. Você precisa de luz? Desenhe um sol. Precisa que uma planta cresça? Desenhe um sol. Precisa de um bronzeado novo? Desenhe um sol... Já as missões e os chefes exigem um pouco mais de raciocínio, e esses desafios são os responsáveis por manter o jogo interessante por muito tempo.

Falando nisso, raramente você se perde nas terras de Nippon, pois freqüentemente aparece na tela do Nintendo DS uma seta apontando o caminho que você deve seguir, o que acaba tirando aquela dificuldade em nos localizarmos em uma região desconhecida que tanto gostamos.

A câmera não faz feio e mostra detalhes magníficos, mesmo na pequena tela do DS. Segurar o L ou R faz com que a imagem da tela de cima, na qual ocorre toda a ação, desça para a tela de toque (que normalmente mostra o mapa) e ganhe ainda um aspecto de pergaminho.

A trilha sonora que acompanha Chibi e seus pequenos amigos é satisfatória e os sons e ruídos são bem legítimos, enquanto o gráfico pode ser facilmente considerado um dos mais belos já vistos no portátil.

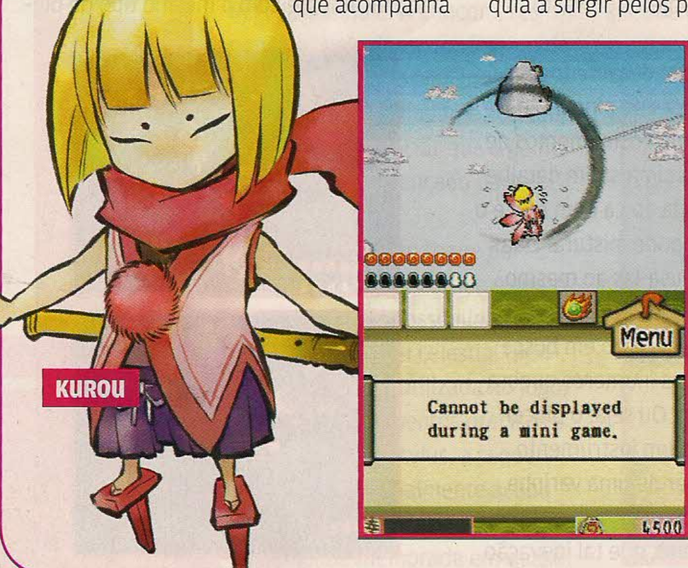
A aventura acerta em quase todos os aspectos e há tanto para ser descoberto e feito que recomendamos começar a jogá-lo com bastante tempo livre (só conseguimos terminar a revista este mês porque alguém da redação escondeu o cartucho de *Okamiden*. Se não fosse assim, provavelmente vocês receberiam uma carta com os dizeres: Desculpe, estamos em manutenção).

Embora ainda os criadores do sucessor de *Okami* tenham confessado que o jogo tem base no famoso *The Legend of Zelda*, garantimos que o título é autêntico e conta sua própria história, nos envolvendo em uma trama belíssima, cheia de estilos artísticos únicos e cenários estonteantes, sem contar seu apaixonante enredo, que não passa despercebido e explora todo o potencial do DS em uma emocionante aventura indispensável para qualquer fã ou admirador de cultura japonesa. Esperamos que *Okamiden* seja apenas o início de uma majestosa franquia a surgir pelos próximos anos, quem sabe até em uma sequência destinada ao Nintendo 3DS. NW





KUNI, filho do atrapalhado Susano de Okami



KUROU



EXEMPLO de movimento especial do pincel celestial






Nintendo
World




Nintendo
World



NINJA protagoniza game fraco de luta

NARUTO SHIPPUDEN: SHINOBI RUMBLE

JOGO SIMPLES DEVE AGRADAR APENAS FÃS DO ANIME

Gustavo Assumpção

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Tomy Corporation
Gênero: Luta
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 6.0
Nota Final:
6.0

COM A POPULARIZAÇÃO DA série *Naruto* no Ocidente, não é raro vermos cada vez mais games baseados na franquia chegando até este lado do globo. E, como não poderia deixar de ser, a maioria dessas aventuras é destinada para quem realmente acompanha o anime ou o mangá.

Este é o caso de *Naruto Shippuden: Shinobi Rumble*, título de ação multiplayer que acaba de chegar ao Nintendo DS. Você deve estar se perguntando de que forma *Shinobi Rumble* se diferencia dos games anteriores do ninja de cabelo amarelo para o portátil da Big N. A resposta é fácil: a simplicidade das disputas.

Pegando a fórmula emprestada da série *Super Smash Bros.*, revivendo boa parte do universo de *Naruto* e uma jogabilidade simples e ágil, *Shinobi Rumble* é um game com uma curva de aprendizado baixa e é destinado a disputas com amigos, ideal para aqueles momentos de descontração com jogadores menos experientes.

Os controles são bem básicos: dois botões são responsáveis pelos ataques normais, que podem ser combinados com o uso dos direcionais. Também é possível bloquear e se teletransportar dentro das arenas de batalha, dando certo dinamismo aos combates. O jogador ainda pode utilizar power-ups, que surgem a todo o momento, e golpes especiais, com toques rápidos na tela de toque do DS.

O que acaba atrapalhando é que esse esquema é um pouco simplista demais, tornando as batalhas um desenfreado apertar de botões, sem quase nenhuma estratégia. Contribuindo para tornar as lutas maçantes, a inteligência artificial também deixa muito a desejar, fazendo com que inimigos sejam pouco resistentes às suas investidas.

Graficamente, o game apresenta um visual sólido, potencializado por belos modelos em 2D dos personagens. Em contrapartida, os cenários são pobres e sem muitos detalhes. A animação dos golpes também não é boa, mostrando, provavelmente, certa pressa no processo de desenvolvimento.

Além do tradicional modo História, o jogo ainda conta com outros dois: um de missões especiais e um multiplayer local para até quatro jogadores. O primeiro modo, infelizmente, é curto e despretensioso demais, deixando um gostinho de que ficou faltando algo. É grave que não tenha recebido a atenção devida por parte dos desenvolvedores.



Já no multiplayer, o game mostra seu potencial. Com batalhas rápidas e descomplicadas, os combates são bem divertidos. O único problema é que a falta de mecanismos mais variados de batalha e, consequentemente, mais inovadores, torna as disputas menos brilhantes do que deveriam.

No geral, a sensação é que *Naruto Shippuden: Shinobi Rumble* é apenas mais um jogo destinado a fãs, com acabamento irregular e sem muitas atrações. Só se arrisque se realmente gostar das aventuras de *Naruto*. NW









O RPG é uma constante viagem ao passado e ao futuro

RADIANT HISTORIA

CHRONO TRIGGER, PARTE DOIS

Edson Himura



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0

CHRONO TRIGGER É UM MARCO na história dos RPGs japoneses. Com sua fantástica história, personagens carismáticos e excelente trilha sonora, e é também um dos poucos jogos de videogame a usarem o conceito de viagem no tempo de forma central à trama, oferece uma narrativa que reúne todos os temas do gênero, tais como paradoxos e alterações de linhas do tempo.

Entretanto, sua continuação, *Chrono Cross*, abandonou o tema e se centrou no conceito de mundos paralelos: fãs ficaram à espera de um retorno à temática original em *Chrono Break*, mas nunca foi lançado. Mas agora, em 2011, mais de uma década e meia após o lançamento de *Trigger*, temos um jogo que aborda tudo que gamers esperam de uma continuação de um RPG clássico sobre viagem no tempo: esse é *Radiant Historia*.

O jogo conta a história de Stocke, um dos mais renomados agentes do departamento de inteligência do exército do Reino de Alistel. Alistel está em guerra com o Reino de Granorg, ao oeste, e um dia, durante uma missão de resgate, Stocke descobre os poderes do livro White Chronicle, e é enviado à dimensão de Historia, onde ele será orientado por duas misteriosas crianças a salvar o mundo da iminente destruição, alterando assim o passado.

Motivações como "evitar o fim do mundo" imediamente sugerem o tipo de trama melodramática típica dos RPGs japoneses, em que personagens salvam tudo e todos com o poder do amor e da amizade. Mas este não é o caso de *Radiant Historia*.

De início, Stocke parece o genérico herói, com o seu status de gênio profissional e atitude distante, mas conforme a narrativa se desenrola, ele se mostra como uma pessoa complexa, definida pelas difíceis decisões que precisa tomar durante sua jornada. Outros personagens influenciam seu modo de pensar e suas atitudes, mas o desenvolvimento do roteiro nunca se dá de forma arbitrária, muito pelo contrário. Os jogadores precisam ser ativos nesta evolução ao enfrentarem questões com moralidade indefinida, pois nada é apenas preto ou branco em *Historia*.

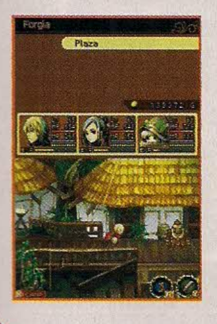
De fato, a narrativa se assemelha bastante aos RPGs ocidentais, que normalmente oferecem liberdade nas decisões que influenciam a trama, mas com um toque Oriental na objetividade com que aborda essas encruzilhadas, pois Stocke pode revisitar o ponto em que a linha do tempo se divide e explorar todos os diferentes resultados.

Fora da narrativa e ambientação originais, o resto de *Radiant Historia* funciona como um típico RPG, e é aí que estão os pontos fracos. Inimigos são visíveis no mapa e acertá-los com sua espada inicia o combate, realizado em turnos.

Existe certa complexidade no esquema de lutas em espaços que lembram um RPG de estratégia, mas o sistema peca por não ter um ritmo consistente. Depois dos remakes de *Dragon Quest* para DS, nos quais uma batalha dura apenas segundos, parece uma perda de tempo gastar um minuto ou mais com uma simples disputa.

Radiant Historia pode ser considerado o *Chrono Trigger 2*. Tem história e música fantásticas, aborda o tempo de viagem no tempo de forma interessante e original. As únicas falhas são os gráficos ruins e o combate às vezes tedioso, mas são problemas menores diante da qualidade da produção.

O Nintendo DS está nos seus dias finais, porém este é um jogo que vale a pena para os primeiros compradores do Nintendo 3DS, órfãos de bons títulos de RPG. NW





THE UNION

MAIOR EVENTO DE ARTE DIGITAL DA AMÉRICA LATINA JÁ ESTÁ MUDANDO O MERCADO DE CG NO BRASIL

The Union é um divisor de águas do mercado de computação gráfica no Brasil. Além de reunir palestras de oito dos maiores artistas digitais do mundo, ele também selou a parceria entre a Saga e a Gnomon – a mais reconhecida escola de CG dos Estados Unidos, localizada no coração de Hollywood.

No dia 15 de março, mais de 500 pessoas estiveram presentes no auditório do WTC, em São Paulo, para assistir às palestras. Foi um sucesso enorme. Cada convidado falou por aproximadamente 40 minutos, depois aconteceu um bate-papo com a presença de todos eles e perguntas do público.

O brasileiro Fausto de Martini abriu o dia e mostrou como é seu processo criativo na Blizzard. Para exemplificar, ele criou um projeto inédito e exclusivo para ser mostrado no The Union. Depois, foi a vez de Alex Alvarez, CEO da Gnomon, subir ao palco para mostrar que sua escola é fruto de sua enorme paixão por CG. Alvarez deu dicas valiosas para a plateia: "Nos trabalhos pessoais, simule como se fosse profissional. Tenha prazo, velocidade é muito importante no mercado".

O palestrante mais novo, Seth Hall, foi o terceiro a falar. E sua apresentação mostrou vários detalhes de seu trabalho em efeitos especiais no jogo Dead Space 2, como a arrepiante cena de cirurgia no olho. Logo após o almoço, Jonah Austin, via teleconferência, contou os bastidores do filme O Curioso Caso de Benjamin Button e Tron: O Legado.

Em uma das apresentações mais esperadas do dia, Neville Page, artista com imenso currículo em Hollywood, falou sobre seu trabalho no incrível Avatar. Page explicou como criar monstros que respeitem as regras da física e natureza, e demonstrou vários detalhes impressionantes da produção do blockbuster de James Cameron. Após a palestra eletrizante de Page, muito aplaudida, Alex Alvarez e Alessandro Bomfim, CEO da Saga, subiram ao palco e contaram a grande novidade do dia: Saga e Gnomon assinaram um contrato de parceria para abrir a primeira escola internacional de computação gráfica da América Latina no Brasil. A escola será inaugurada em 2012 e mais detalhes serão revelados dentro de alguns meses.

E mesmo após uma enxurrada de novidades, o público aproveitou mais palestras. O Diretor de Arte Neil Huxley falou sobre seu trabalho no filme Watchmen, mostrando, inclusive, cenas inéditas das gravações. Ele também explicou como foi criar toda a interface de Gamer, longa lançado em 2009.

Stefano Dubay, dos estúdios Sony, fechou as apresentações explicando as etapas técnicas na produção de arte digital e sobre as diferenças entre trabalhar com games e cinema.

Ao final do bate-papo, Alessandro Bomfim perguntou a Alex Alvarez se o The Union: Segunda Edição iria acontecer. O norte-americano respondeu balançando a cabeça e fazendo positivo. O público aplaudiu intensamente e saiu do WTC satisfeito. O primeiro grande evento de arte digital do Brasil selou novidades que já estão mudando o mercado. Venha você também fazer parte dessa nova Saga, para transformar o Brasil em referência em Computação Gráfica no mundo.

The Union mostrou que nós podemos.

GALERIA DE FOTOS



Alex Alvarez, CEO da Gnomon School, mostrou porque sua escola é uma das mais importantes do mundo



Público lotou o auditório do WTC em São Paulo



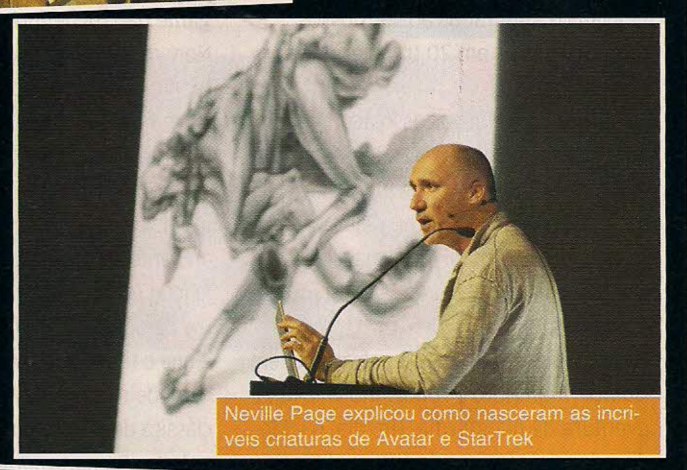
O brasileiro Fausto de Martini criou um projeto inédito para exemplificar seu trabalho na Blizzard



Alessandro Bomfim apresentou pessoalmente todos os convidados do evento no auditório do WTC



O italiano Stefano Dubay contou como é seu trabalho nos estúdios da Sony em filmes como Homem de Ferro 2



Neville Page explicou como nasceram as incríveis criaturas de Avatar e StarTrek



O bate papo entre todos os participantes rendeu boas discussões



Seth Hall mostrou como foi a produção dos efeitos especiais em Dead Space 2

Fotos: Thiago Henrique



NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

BOMBERMAN HERO

Se agora o centro das atenções é a discussão sobre o efeito de tridimensionalidade que o Nintendo 3DS causa em cenários e personagens de jogos, houve um tempo, não muito distante, em que ficávamos admirados ao ver nossos queridos heróis em 2D transferidos para o 3D poligonal.

Para os nintendistas, isso aconteceu com o Nintendo 64. Mario, Link e tantos outros ganharam volume e profundidade. Quem também passou pela transformação foi Bomberman, mascote da Hudson e figurinha clássica do mundo do games.

Famoso pelos títulos de estratégia, em *Bomberman Hero* o robozinho vive uma aventura de plataforma. Um dia, o vilão Garaden Empire invade a Primus Star e rapta a Princesa Millian. A notícia chega até o planeta Bomber e, obviamente, que Bomberman resolve salvá-la.

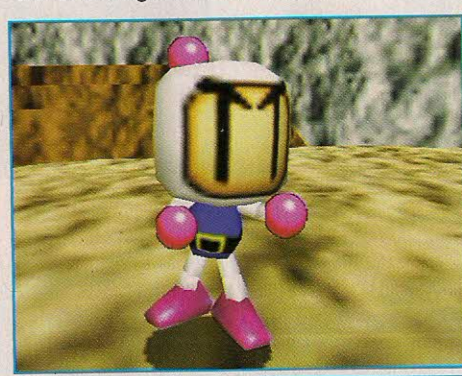
Viajando por cinco planetas, o herói deve usar seu arsenal infinito de bombas contra inimigos para retomar a paz. Uma curiosidade: este é um dos poucos games em que ele pode pular. Inclusive pode atirar bombas enquanto salta. Ou então pode usar os tradicionais movimentos de chutar e atirar bombas.

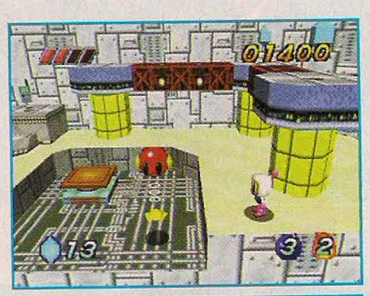
Além de vários cristais azuis espalhados pelos cenários, há outros itens para colecionar, as medalhas. Recolher todas de um mundo pode liberar diferentes modos de jogo. E se você recolher todas as moedas existentes na aventura, consegue desbloquear fases extras. Também dá para ganhar algumas ao atingir a meta de pontuação de cada estágio.

Apesar dos esforços da Hudson, o game não foi bem recebido na época. Nem mesmo a possibilidade de Bomberman usar veículos, como um submarino e um helicóptero, ou os 70 estágios do jogo desviaram as críticas dos gamers.

A principal delas era a falta de um modo multiplayer. É bom ressaltar: em 1997, um ano antes de *Bomberman Hero*, a Hudson lançou *Bomberman 64* com o tal do sistema para vários jogadores. Pior do que isso é que o título agradou demais, pois era um verdadeiro misto de ação e da jogabilidade clássica de *Bomberman*.

Como *Bomberman 64* ainda não foi lançado para Virtual Console, vale a pena passar um tempinho com *Bomberman Hero* e lembrar dos tempos em que ver um personagem correndo de lá para cá em um cenário simples mas tridimensional era algo tão sensacional.









Plataforma: Virtual Console
Produção: Hudson Entertainment
Desenvolvimento: Hudson Entertainment
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Nintendo Points: 1.000

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.0

Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US$ 20.
Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional a bandeira deve ser Visa ou MasterCard, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



BIT.TRIP FLUX



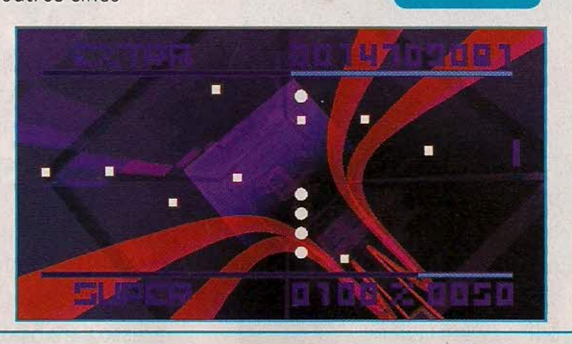
Game Over para CommanderVideo. Com o lançamento de *Bit.Trip Flux*, chegou ao fim a série da Aksys que ficou marcada pelas releituras que fez sobre grandes jogos do passado, sabe, aqueles da época do Atari.

No último capítulo da saga, CommanderVideo volta ao estilo do primeiro game, o *Bit.Trip Beat*, e se transforma novamente em uma barra. Como se fosse o jogo *Pong*, o herói deve se defender de inimigos, pequenos quadrados que se movem rapidamente, rebatendo-os.

A música eletrônica do título causa nostalgia nos jogadores mais velhos, quando sons robóticos eram as trilhas sonoras dos jogos. Isso sem falar no visual extramente retrô.

Para quem não conhece, vale a pena conhecer os outros cinco capítulos da série. *Bit.Trip Runner*, que lembra ligeiramente *Pitfall*, mas é bem mais dinâmico, foi finalista de várias premiações de jogos independentes.

Plataforma: WiiWare
Produtora: Aksys Games
Jogadores: 1-2
Preço: 800 Nintendo Points



RABI LABY

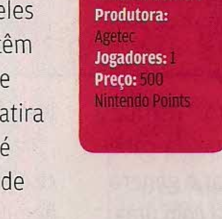
DS

Quem olha para as imagens de *Rabi Laby*, logo se lembra de *Alice nos País das Maravilhas*. E não é coincidência, não. É proposital.

Na história do jogo, uma garotinha chamada Alice tem um coelho de nome Rabi.

Eis que um dia, o animalzinho fugiu da dona e entrou no buraco de uma árvore. Para resgatá-lo, a menina fez a mesma coisa e acabou caindo em um mundo bem diferente do nosso.

Para encontrar a saída, a dupla deve passar por vários labirintos e inimigos, que não querem que eles saiam de lá. Como Alice e Rabi têm habilidades diferentes, um move objetos para os lados e o outro atira objetos para cima, a estratégia é jogar com os dois personagens de forma alternada.



Plataforma: Nintendo DSiWare
Produtora: Agetec
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points









HEAVY FIRE: BLACK ARMS



Continuação de *Heavy Fire: Special Operations*, o mais novo FPS da série deixa o Oriente Médio e chega até a América do Sul. Como um soldado de operações especiais você tem uma missão muito importante: impedir o comércio ilegal de armas, acabando com a fictícia organização Fuerza de Voluntad, que é influente em toda a região.



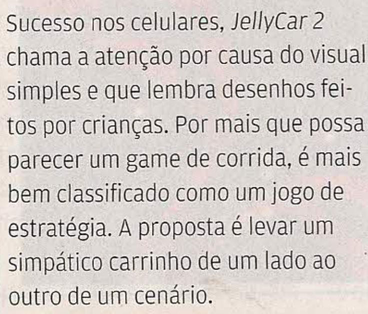
Os combates ocorrem, principalmente, em florestas e sob diversas condições climáticas. Já pensou como deve ser atirar em inimigos no meio da mata e durante uma chuva? Como não poderia ser diferente, você pode usar diversos tipos de armas e veículos, e há o modo cooperativo.

O jogo tem suporte para o Wii Zapper, mas dá para jogar somente com o Wii Remote.

Plataforma: WiiWare
Produtora: Teyon
Jogadores: 1-2
Preço: 500 Nintendo Points

JELLYCAR 2

DS

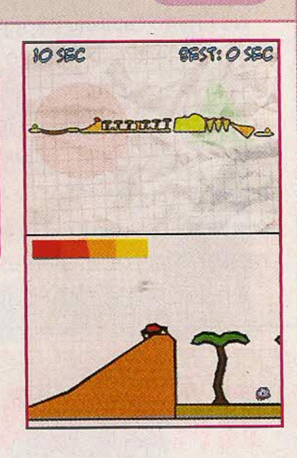


Sucesso nos celulares, *JellyCar 2* chama a atenção por causa do visual simples e que lembra desenhos feitos por crianças. Por mais que possa parecer um game de corrida, é mais bem classificado como um jogo de estratégia. A proposta é levar um simpático carrinho de um lado ao outro de um cenário.

A graça do título é ver o veículo passando por barreiras e caminhos apertados. Como ele é feito de gelatina, aumenta ou diminui de tamanho, se necessário.

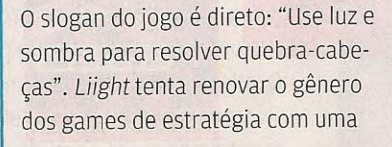
Nesta versão, há trinta fases diferentes e três modos de jogo: Classic, Factory e Long Jump. No segundo, o carrinho precisa interagir com o ambiente, procurando por alavancas que liberem acesso para o ponto de chegada. No terceiro, os desafios são de velocidade. É preciso fugir de obstáculos e saber a hora de acelerar.


Plataforma: Nintendo DSiWare
Produtora: Disney Interactive
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points



LIIGHT

Wii



O slogan do jogo é direto: "Use luz e sombra para resolver quebra-cabeças". *Liight* tenta renovar o gênero dos games de estratégia com uma ideia simples.



Para resolver cada enigma é preciso combinar feixes de luz sobre o ângulo correto em um painel. Como a sobreposição de uma luz colorida sobre a outra cria uma terceira, o objetivo do game é criar imagens com as proporções de cada cor.

Como forma de te ajudar, sons são emitidos conforme você tenta fazer as combinações. Quando você acerta, os sons se transformam em música. Parece meio difícil, não é? Espere para jogar o modo "insano", no qual enigmas surgem sem parar. E se você já resolveu os 100 quebra-cabeças do jogo, pode criar outros e enviá-los para seus amigos por meio da conexão de internet do Wii.

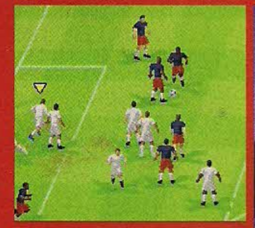
Plataforma: WiiWare
Produtora: Studio Walljump
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points



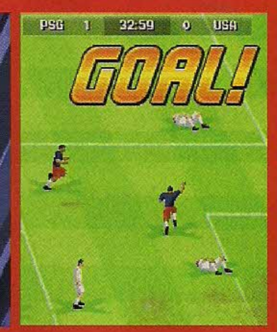
OS MELHORES GAMES ESCAPARAM PARA O CELULAR

FIFA 11

SOMOS 11! Viva a nova emoção dos jogos noturnos e dos desempates por grandes penalidades no EA SPORTS FIFA 11! Seja profissional e jogue em 10 ligas européias oficiais! Junte-se a Kaká, Rooney, Lampard e outras superestrelas no jogo #1 para celulares!

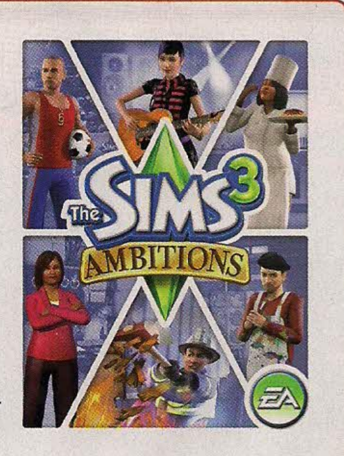






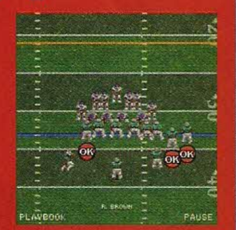
THE SIMS 3 AMBIÇÕES

A versão mais ambiciosa de The Sims agora no celular! As oportunidades de carreira batem na sua porta! Torne-se Estrela do Rock, Designer de Moda, Artista e muito mais com novos objetivos, mini-jogos e locais. Em The Sims 3 Ambições, tudo é possível!



MADDEN NFL 11

O Futebol Americano veio com tudo para fazer um touchdown! Com Madden NFL 11, você terá diversos times da liga NFL e os seus jogadores favoritos! Realize passes longos, ou tente enfrentar a defesa com diversos dribles! Jogue como profissional!





MEDAL OF HONOR

Quando a missão não pode falhar, é a você que recorrem! Jogue como Tier 1 Operator – uma nova raça de soldado para um novo tipo de guerra. Utilize capacidades exclusivas para lutar em condições impiedosas! Viva a guerra de hoje com o Medal of Honor para celular!

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis uma mensagem de texto com a palavra GAMES para o número 250. Se preferir, acesse o site **www.claroideias.com.br** ou ligue para 1052 e consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho.

TOP 5 DOWNLOADS

1. Real Football 2011
2. Toy Story 3
3. Prince of Persia Forgotten Sands
4. The Sims 3 World Adventures
5. Como Treinar seu Dragão


Claro
Escolha.
POWER/STANDBY
F/NAZCA S&S
www.claroideias.com.br

DS

POKÉMON

> Daniel Lima

BLACK & WHITE

Este guia pretende facilitar seu caminho pela nova jornada Pokémon, mas não vai mostrar todos os cantos de Unova. A idéia é que o treinador possa explorar todos os caminhos alternativos usando o roteiro para sempre poder voltar ao caminho principal quando precisar.

DICAS ANTES DE COMEÇAR:

1 - Quem já jogou Pokémon antes vai sentir algumas diferenças neste jogo. O sistema de experiência mudou drasticamente: agora a pontuação depende da diferença de nível entre os Pokémon que lutarem. Se o Pokémon do treinador estiver muitos níveis abaixo do adversário, ele ganha bem mais pontos de experiência do que se estiver muitos níveis acima. Por isso, usar ou dar preferência para apenas um Pokémon na maior parte da aventura para que ele suba de nível rapidamente não vale mais tanto a pena. Ter um time mais equilibrado é o ideal.

2 - Entre os três Pokémon iniciais, Tepig é o que traz mais vantagens na hora dos gym leaders. O tipo que ele vai se tornar, Fire/Fighting, enfrenta sem problemas a maioria dos ginásios. O que ajudará menos é Snivy (planta), por causa dos golpes que aprende durante a trama.
E não deixe de pegar um dos macaquinhos disponíveis em Dreamyard.

3 - Pegue tudo no caminho! Não apenas Pokémon, mas também itens especiais que aparecem durante a jornada, alguns visíveis (simbolizados com uma Pokéball no caminho), outros invisíveis (para saber onde está, só com a Dowsing Machine ou ainda apertando B no lugar certo). Ainda existe a possibilidade de ganhar itens ou Pokémon falando com as pessoas certas, por isso conversar sempre com as pessoas no caminho é uma boa idéia.

4 - Os Technical Machines e Hidden Machines sofreram uma grande diferença. Os TMs agora não são gastos depois de usados. O treinador pode usá-los várias vezes em qualquer Pokémon que quiser sem o mesmo problema do HM de não poder apagar o golpe depois. Já os HMs se tornaram totalmente desnecessários para terminar o jogo, a não ser pelo HM Cut, que será usado uma vez depois que você vencer o primeiro ginásio. Vencer o jogo sem usar um HM é até um desafio a mais que o treinador pode tentar para se divertir.

5 - Salve sempre o jogo. Nunca se sabe quando seu Pokémon, que costumar derrotar todo o time adversário, vai ter aquele momento de azar e sofrer aquele ataque crítico que destrói seu planejamento.

DS

O INÍCIO DA AVENTURA!



O personagem começa em Numeva town, com você junto de seus dois rivais, Cheren e Bianca. O jogo já começa com a opção de escolher seu inicial: Tepig (porco de fogo que evoluirá para Pignite e Emboar, Fire/Fighting), Oshawott (lontra de água, que evolui para Dewott e Samurott, também Water) ou Snivy (serpente de planta que evolui para Servine e Serperior, também do tipo Grass).

Saiba que os Pokémon que os rivais escolherão dependerá das suas escolhas. Bianca sempre fica com o Pokémon fraco contra o seu, e Cheren escolhe sempre o forte. Logo após escolher, a batalha com os dois é inevitável. Use Leer/Tail Whip uma vez e ataque até derrubá-los, primeiro Bianca, depois Cheren. Não se preocupe se perder, isso não interfere na história. Depois da luta, sua mãe dará o Xtransreceiver, item que serve para conversas no jogo e também online com a câmera do Nintendo DSi.



Saia de casa e vá para casa de Bianca, que fica no canto inferior esquerdo da cidade. Depois do dialogo, vá para a casa da Professora Juniper, que fica na parte superior esquerda da cidade. Lá o personagem receberá a Pokédex e o Item Town Map. Saindo do local pelo norte, a Professora Juniper dará cinco Pokéballs e te ensinará a pegar Pokémon. Depois da Route 1, o personagem chega a Accumula Town, onde encontra o líder do Team Plasma Ghetsis, e N pela primeira vez:

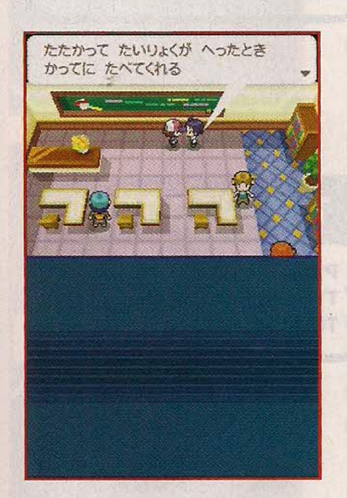
TREINADOR N:

PURRLOIN LV. 7

Depois da luta, basta seguir pela saída noroeste para seguir pela Route 2, onde você ganhará o item Running Shoes (mantenha o B pressionado para correr). A Route 2 também é a primeira com treinadores para lutar. Não hesite em voltar e recuperar seus Pokémon no Pokécenter em caso de necessidade. No final da Route, Bianca te desafiará para uma Batalha.

RIVAL BIANCA:

LILLIPUP LV.6
TEPIG, OSHAWOTT OU SNIVY LV.7



O PRIMEIRO GINÁSIO

Depois de enfrentar Bianca, você chega em Striaton City, a cidade do primeiro ginásio. O treinador não consegue seguir para a Route 3 sem vencer o Gym Leader, mas a entrada do ginásio está bloqueada por uma pessoa na porta. Por isso, vá para Dreamyeard, a saída Leste da cidade, e enfrente alguns treinadores para pegar um dos três macacos do jogo. O treinador receberá Pansear se recebeu o inicial de água, Pansage se recebeu o inicial de Fire ou ainda Panpour se recebeu o inicial de Grama. Depois de pegar um deles, vá para uma casa à esquerda do Pokécenter, Cheren está lá para enfrentá-lo.

RIVAL CHEREN:

LILLIPUP LV.6
TEPIG, OSHAWOTT OU SNIVY LV.8
PURRLOIN LV.8



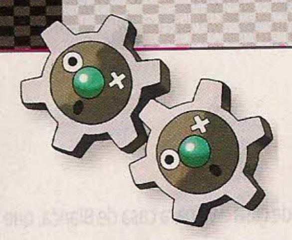
Note que ter um dos macacos facilita muito a batalha. O mesmo ocorre com a disputa contra o líder do ginásio, que será aberto depois da luta contra Cheren. Dentro do Gym, que é um restaurante, o treinador precisa olhar para cortina de cada salão e pisar no símbolo que é super efetivo contra o que está desenhado na cortina.

O Líder de Ginásio vai depender de qual inicial foi escolhido. Se o inicial for Tepig, o Gym Leader é Cress, Que usa Panpour; se o inicial for Oshawott, o Gym Leader é Cilan, que usa Pansage; e se o inicial for Snivy, o Gym Leader é Chili, que usa Pansear.

GYM LEADER CRESS, CYLAN OU CHILI:

LILLIPUP LV. 12
PANPOUR, PANSAGE OU PANSEAR LV.14









Comece usando seu inicial, e use o macaco que foi dado em Dreamyard contra o macaco do adversário. Após ganhar a batalha, Cylan dará o Trio Badge, o TM 83 e o direito de usar Cut fora das batalhas.

Ao sair do Ginásio, a Professora Fennel te guia até o laboratório dela e dará o HM 01, Cut. Ensine a um Pokémon (os macacos, Patrat e Purrloin aprendem) e use em Dreamyard para abrir uma passagem. Um Pokémon Munna aparecerá, junto com alguns Capangas do Team Plasma. Depois de enfrentá-los, volte ao laboratório e ganhe o C-Gear. Vá para Route 3, e Cheren te desafiará de novo.

Depois disso, siga os integrantes do Team Plasma que aparecerem até Wellspring Cave (saída Oeste da route 03). Prepare-se para uma luta em dupla junto com Cheren. Depois que vencer, volte o caminho e siga para Sul, até achar Nacrene City. Lembrando que no caminho da Route 03, os matos mais escuros possuem Pokémon de nível um pouco mais alto do que os matos comuns, e ainda podem aparecer batalhas em dupla de Pokémon selvagens.

RIVAL CHEREN:

TEPIG, OSHAWOTT OU SNIVY LV.14
PURRLOIN LV.12





BATALHA NO MUSEU

Dentro de Nacrene City, vá para o museu da cidade. Antes de entrar, N aparece para batalhar.

TREINADOR N:

PIDOVE LV.13
TYMPOLE LV.13
TIMBURR LV.13

Depois que derrotá-lo, entre no museu. Lá existe uma biblioteca, que também é o ginásio da cidade, do tipo Normal. Para encontrar o caminho para o gym leader, leia os três livros que estão em destaque perto de escadas. Isso vai fazer com que a pesquisadora no fundo da sala lhe de atenção. Lute com ela e ela vai sair do caminho, liberando a leitura de outro livro e, por consequência, outra garota em outra estante te desafiará.

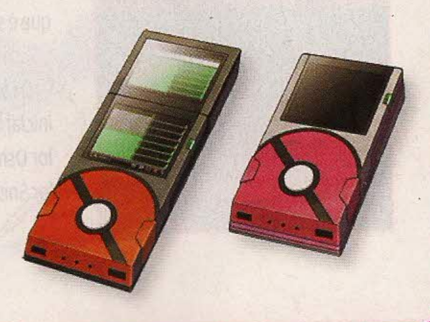
Leia o próximo livro e fale com outra garota, enfrente-a e a passagem secreta para a Gym Leader estará aberta.

GYM LEADER LENORA:

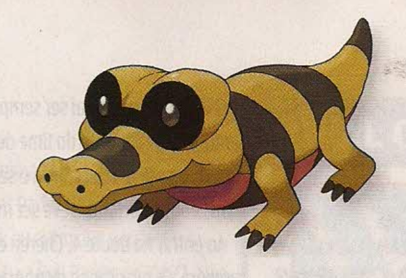
HERDIER LV.18
WATCHOG LV.20



Ter um Pokémon lutador no time vai facilitar muito a batalha. Pignite ou um dos lutadores da Pinwheel Forest servem. Além disso, os Pokémon usam Retaliate, que duplica o poder do golpe quando um Pokémon do time acabou de desmaiar, e é certeza que isso ocorra com um Pokémon do seu time, levando em consideração o nível em que devem chegar na batalha. Sacrifique um Pokémon seu depois que derrubar o primeiro Pokémon dela e depois disso vai ser mais tranqüilo vencer o outro. Quando vencer Lenora, ela lhe dará a Basic Badge e o TM 67.









Depois, saia do museu para ganhar o Dowsing Machine. Vá para Pinwheel Forest para perseguir o Team Plasma. Quando entrar na floresta, siga pela esquerda.

Haverá quatro integrantes do Plasma no caminho, sendo que o quarto devolve um item roubado do museu, uma parte de um fóssil.

Depois disso, continue à direita e depois suba até achar o caminho para Sky Arrow Bridge, que o leva para Castelia City.

DESAFIOS NA CIDADE GRANDE



Quando chegar a Castelia City, procure a rua que fica mais para esquerda na cidade. Nessa rua fica o ginásio da cidade.

Ao tentar entrar, Cheren e Burgh sairão de lá, siga-os voltando para a rua principal e entrando no píer central. Fale com os personagens e volte para a rua do ginásio, no prédio à esquerda da rua, Enfrente membros do Team Plasma na entrada, entre no prédio e então o ginásio estará aberto a desafios.

Para seguir adiante dentro do ginásio do tipo Bug, o treinador precisa forçar caminho, apertando o direcional contra paredes de mel forem móveis. Além disso, existem botões no chão que precisam ser apertados para seguir adiante.



Pokémon de fogo como o inicial, Pansear ou ainda Darumaka (disponível na Route 4) fazem bem o serviço nesse gym, ou ainda Pokémon de pedra como Roggenrola. Os Pokémon desse ginásio usam mais golpes de diminuir Stats, como Sand Attack e Struggle Bug. Basta trocar de monstrinho para retirar essas alterações. Burgh lhe dará a Insect Badge e o TM 76 ao perder. Quando sair do prédio, Bianca vai te chamar para a Route 4. Não se esqueça de recuperar seus Pokémon antes de sair de Castelia City.

A SEQUÊNCIA QUE DEVE SER A SEGUINTE:

- Force a parede do meio do ginásio e aperte o botão em seguida.

- Siga pela direita até encontrar outro botão, force a parede que acabou de abrir.

- Não é necessário apertar o botão em frente à parede de mel que acabou de passar. Aperte os outros três botões.

- Force a parede mais à direita da sala onde você está, aperte o botão e volte.

- Mais à esquerda da sala onde está, existe uma parede trancada para cima e aberta mais abaixo, force a parede de baixo, passe, não aperte o botão na sala que entrou, force a parede da esquerda e aperte o botão de lá. Isso vai abrir a parede do lado direito de onde você está.

- Volte duas salas e force a parede acima da que você acabou de forçar.

- Aperte o botão (tem um treinador escondido na sala) e volte para forçar a parede de mel que acabou de abrir.

GYM LEADER BURGH:

WHRILPEDE LV.21
DWEEBLE LV.21
LEAVANNY LV.23



O tipo do macaco vai ser sempre o forte contra o seu inicial (portanto, o mais perigoso do time dela), da mesma forma que o inicial dela é sempre o fraco contra o seu. O time dela é mais fraco que o do Gym Leader, portanto deve ser mais tranqüilo de derrotar.

Ao entrar na Route 4, Cheren estará esperando por uma batalha também. Se precisar se recuperar a saúde de seus Pokémon, vá para uma casa à esquerda. Lá tem uma pessoa que revitaliza Pokémon de graça.

O macaco será do mesmo tipo do seu monstrinho inicial, e o inicial será do tipo forte ao seu inicial. A batalha é um pouco mais difícil por causa do nível maior. Use o macaco recebido para poder enfrentar o inicial do adversário. Depois da batalha, basta seguir ao norte até chegar em Nimbasa City.



RIVAL BIANCA:

HERDIER LV.18
MUNNA LV. 18
PANSEAR, PANPOUR OU PANSAGE LV.18
DEWOTT, SERVINE OU PIGNITE LV.20



CIDADE DA DIVERSÃO

Dentro de Nimbasa City, enfrente o Team Plasma para ganhar uma Bicycle. Logo depois, Bianca lhe chamará para conhecer o Pokémon Musical, siga-a para ganhar a Prop Case, necessária para poder participar do torneio musical.

Depois disso, vá para a saída sudeste da cidade, lá fica o Ginásio. Logo quando passar pela saída, N desafiará para uma batalha.

Um Pokémon com golpes Fighting e Rock resolvem rapidamente a luta contra N. Após a luta, basta entrar no prédio ao lado da roda gigante para chegar ao ginásio, do tipo Electric. O caminho dentro do ginásio é bem simples, basta entrar nos carros elétricos, e depois que sair aperte o botão para mudar o curso que eles fazem. Alguns treinadores estão dentro dos carros.

Gym Leader Elesa.

RIVAL CHEREN:

HPIDOVE LV.20
LIEPARD LV.20
PANSEAR, PANPOUR OU PANSAGE LV.20
DEWOTT, SERVINE OU PIGNITE LV.22

TREINADOR N:

SANDILE LV.22
DARUMAKA LV.22
SCRAGGY LV.22
SIGILYPH LV. 22

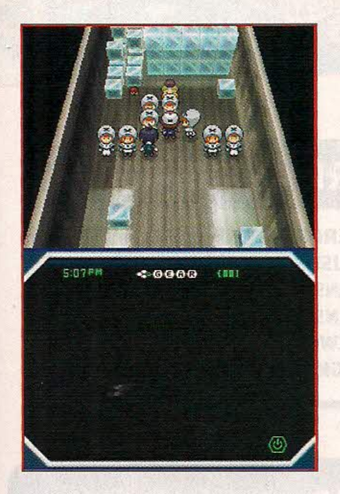


TREINADOR N:

EMOLGA LV. 25
EMOLGA LV.25
ZEBSTRIKA LV. 27



Pokémon do tipo Ground, como Drilbur, Palpitoad ou Sandile são bastante úteis aqui. Tenha certeza de ter alguns Parlyz Heal por causa do Static dos Emolga, ou bons golpes do tipo Rock ou outro que não toque o oponente. Ao vencer Elesa, o personagem ganha a Bolt Badge e o TM 72. Após vencer a líder, é possível pegar o HM 04 em uma das casas acima do Pokécenter. Vá para Route 5 (saída oeste da cidade). Ao entrar na Route, Cheren aparecerá para uma luta.



Depois dessa luta, o caminho, uma luta em dupla junto com Cheren acontecerá e o caminho para Driftveil City abrirá, bastando seguir para a esquerda passando pela ponte.

RIVAL CHEREN:

LIEPARD LV.24
TRANQILL LV. 24
PANSEAR, PANPOUR OU PANSAGE LV.24
DEWOTT, SERVINE OU PIGNITE LV.26

A CAVERNA DAS PEDRAS IMANTADAS

Vá para a parte sul da cidade, existe uma área chamada Cold Storage. Você precisa descer direto até o fim da área e depois entrar na porta à esquerda. Para encontrar o Team Plasma na área, escorregue pelo meio seguindo da esquerda para direita, dê a volta seguindo pelo canto direito para baixo, vá para a direita e depois de baixo para cima. Aí basta entrar na porta a esquerda. Enfrente todos os Team Plasma da Direita, e eles serão presos.



Em seguida, volte para Driftveil city para lutar no ginásio. O ginásio de Driftveil é do tipo Ground, e o labirinto dele consiste em subir e descer em elevadores até chegar no ponto final.

O CAMINHO MAIS RÁPIDO É O SEGUINTE:

- Desça no primeiro elevador e depois no da direita.
- Não use o elevador acima do que acabou de usar. Encoste na parede norte e siga pela direita até achar outro elevador
- Use o elevador ao norte do que usou por ultimo.
- Use o elevador da direita. Ele te leva ao líder.

Quem escolheu os iniciais Grass ou Water terá vida fácil nesse ginásio. Todos os Pokémon perdem de golpes especiais de um ou do outro tipo. Golpes como Scald ou Grass knot também ajudarão bastante. Quando a luta acabar, Clay dará a Quake Badge. Vá para a saída oeste da cidade para enfrentar Bianca.

GYM LEADER CLAY:

KROKOROK LV. 29
PALPITOAD LV. 29
EXCADRILL LV. 29



DETONADO!







Após a batalha, ela dará o HM 02. Siga pela Route 6, tomando cuidado com algumas Pokéballs no chão, que na verdade são o Pokémon Foongus. No fim da Route, ao norte, Clay aparecerá para abrir o caminho e para dar o TM 78.

Depois disso basta entrar em Chargestone Cave. Para se movimentar na caverna, muitas vezes o treinador terá que empurrar pedras magnéticas de encontro às pedras maiores.

Um Pokémon de fogo derruba todos menos Boldore, contra ele basta usar algum golpe especial, de preferência água ou grama. Depois de derrotar N, o caminho para Mistralton City está aberto.

RIVAL BIANCA:

HERDIER LV.26
MUSHARNA LV. 26
PANSEAR, PANPOUR OU PANSAGE LV.26
DEWOTT, SERVINE OU PIGNITE LV.28



CAVERNA CLIMÁTICA

Em Mistralton City, o ginásio está bloqueado, siga ao norte, passando pela Route 07 até chegar em Celestial Tower. Lá dentro, basta subir as escadas (existe uma enfermeira no terceiro andar) até chegar no topo e tocar o sino. Voe de volta para Mistralton e o ginásio do tipo Flying estará aberto. Dentro do gym, basta entrar no canhão para seguir o caminho.

Note que o mesmo canhão pode atirar para várias direções e que isso depende da direção em que o personagem entra nele.

PARA QUE NÃO HAJA DUVIDAS, VEJA O CAMINHO CORRETO:

- A primeira pedra, empurre para esquerda
- A segunda pedra, empurre para a esquerda
- Onde há uma bifurcação de duas escadas, use a escada de cima
- Onde tem duas pedras juntas, empurre a mais em cima para a esquerda, e a outra para baixo.
- Na bifurcação logo depois do segundo encontro com a Professora Juniper, siga descendo no mapa
- Depois da Ponte, desça um andar
- Logo depois de descer, tem outra bifurcação. O caminho superior direito no mapa leva a um médico que pode curar Pokémon depois de uma luta, mas o caminho correto é seguindo pelo norte, onde é possível encontrar membros do Team Plasma
- Depois de enfrentar o grupo de Team Plasma, suba as escadas a direita
- Na bifurcação, vire a direita para enfrentar N





TREINADOR N:

BOLDORE LV.28
JOLTIK LV.28
FERROSEED LV.28
KLINK LV.28

Um Zebstrika, do tipo elétrico, capturado na Route 7 pode facilmente se sair bem neste ginásio. Outra forma seria usar golpes do tipo Rock ou Ice, mas estes ainda são complicados de arrumar até este ponto. Ao derrotar a Líder, ela dá o TM 62 e o Jet Badge. Depois de vencer o ginásio, volte para a Route 7 e vá pelo caminho da direita, Cheren aparecerá para desafiá-lo.



GYM LEADER SKYLA:

SWOOBAT LV.33
UNFEZANT LV.33
SWANNA LV.35

Depois da luta, o treinador ganhará o HM 03, que já pode ser utilizado fora das batalhas. O caminho para Twisted Montain fica aberto.

Essa montanha muda completamente nos meses de abril, agosto e dezembro por causa do inverno.

Caso chegue nessa área em um desses meses, ou ainda caso resolva mudar o mês no calendário do Nintendo DS, basta subir no mapa quando chegar na parte que está nevando, descer dois andares usando a neve, entrar na segunda porta à direita e seguir até achar Cheren, que está do lado da entrada para Icirrus City. Sem a neve, o dungeon é extremamente longo e com varias áreas para explorar.

RIVAL CHEREN:

UNFEZANT LV.33
LIEPARD LV.33
SIMISEAR, SIMISAGE OU SIMIPOUR LV.33
DEWOTT, SERVINE OU PIGNITE LV.35

DESAFIO NO GELO

Ao chegar em Icirrus City, vá direto para o ginásio, do tipo Ice. Para chegar ao líder, é necessário escorregar na pista até ele.

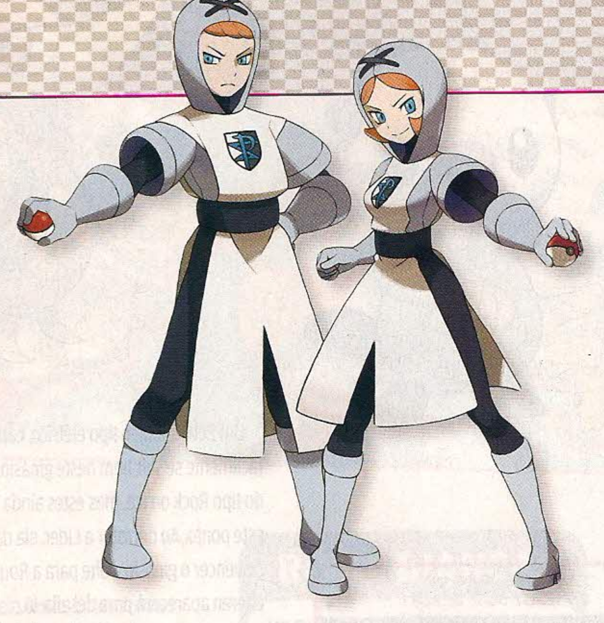


SIGA AS INSTRUÇÕES PARA O CAMINHO MAIS RÁPIDO:

- Aperte o direcional para cima até passar pela rampa, depois para direita
- Pise no botão vermelho para movimentar a rampa, aperte para a esquerda, escorregue e vá para a direita
-Depois de pular uma rampa, vá para direita, cima, direita, cima e enfrente a treinadora
- Aperte baixo, direita, vá em direção à rampa para escorregar
-Aperte cima para chegar ao botão vermelho, depois aperte cima, esquerda e vá escorregar de novo na ultima rampa que usou
-Siga pela esquerda até pular uma rampa, continue pela esquerda até escorregar novamente, depois cima, direita, cima, direita, cima
- Escorregue até onde um treinador está
- Aperte o botão vermelho à direita, vá até a rampa, aperte esquerda, baixo, esquerda, cima. O líder está logo acima







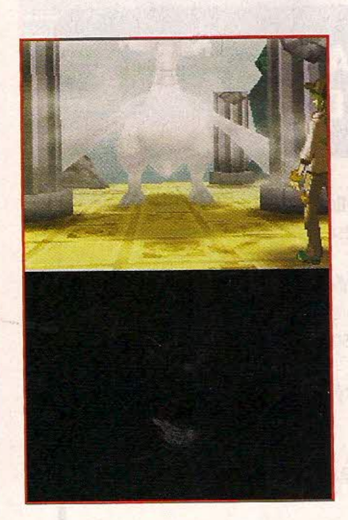
Gelo é um tipo bem frágil. Fraco contra Fighting, Fire, Steel e Rock, não deve oferecer grandes dificuldades. Ao vencer, o líder dará a Freeze Badge e o TM 79.

Depois de sair do ginásio, vá para Dragonspyral Tower, ao norte da cidade.



Depois disso, voe (use o HM Fly) para Nimbasa city e depois vá para route 4, pegue o caminho à esquerda da Route, que leva a Resort Desert. Nessa área, na parte nordeste, existe um castelo rodeado de Darmanitan, chamado Relic Castle. Dentro dele, para seguir adiante, é necessário passar pela areia movediça sem correr (ou seja, sem apertar B) e sem usar bicicleta.

Depois de todo o desenrolar da história, voe para Nacrene City e vá para frente do ginásio. Lenora dará o item Dark Stone ou Light Stone, dependendo da versão. Após receber o item, voe para Icirrus esiga pela direita, passando pela Route 8. No final da Route, Bianca desafiará para uma batalha.



GYM LEADER BRYCEN:

VANNILISH LV.37
CRYAGONAL LV.37
BEARTIC LV. 39

VEJA O CAMINHO CORRETO ANDAR POR ANDAR:

1F: não caia em nenhuma das areias movediças, desça pela escada à esquerda.
B1F: caia na única areia movediça que tem.
B2F: ignore a primeira areia movediça que aparece, caia na que está abaixo dela.
B3F: entre na areia movediça mais a esquerda no mapa
B4F: siga novamente à esquerda.

VEJA O CAMINHO CORRETO PARA ALCANÇAR O FINAL:

1F: ande nas pilastras para poder seguir adiante ou ainda use o HM 04 para cortar caminho.

2F: pule na primeira rampa de baixo para cima para seguir adiante e suba na escada.

3F: uma sequência de lutas de Team Plasma te aguarda.

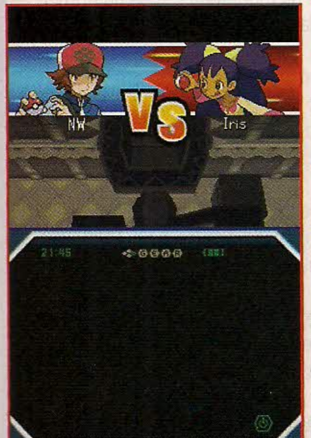
4F: um labirinto circular o aguarda, siga essa sequência: direita, sobe, direita, sobe, esquerda, sobe, direita, pule a rampa, desce, esquerda, desce, direita, desce, esquerda até subir a escada.

5F: nova sequência de lutas

6F: não existem lutas nesse andar



Como sempre, o time dela é equilibrado, e o Pokémon que causa mais problema sempre é o macaco que é forte contra o seu inicial. Continue seguindo por Tubeline Bridge, Route 9, até chegar em Opelucid City.



GINÁSIO DOS DRAGÕES

Ao chegar à cidade, Siga Iris até a casa dela. Depois da conversa, Íris (na versão White) ou Drayden (na versão Black) irá ao ginásio do tipo Dragon para aguardar o desafio. Para chegar ao Gym Leader, é necessário enfrentar um caminho em forma de dragão. Pular nas patas faz com que elas mudem de posição. Com a pata subindo, a cabeça do dragão sobe e o contrário ocorre para fazer a cabeça descer. Siga o caminho até encontrar o líder de ginásio.

Golpes Ice ou Dragon facilitam muito na hora da luta. Ensine Blizzard ou Ice Breath para algum Pokémon de água ou gelo do time. Após a vitória, o treinador ganha a Legend Badge, que dá direito a usar Pokémon trocados de qualquer nível, e o TM 82. Ao sair do ginásio, a Professora Juniper dará uma Masterball e indica o caminho para a Victory Road. Na route 10, Cheren lhe desafia novamente para uma batalha.



Após a batalha, o caminho fica livre para chegar a Victory Road. Lá dentro, use os movimentos Surf e Strenght para acessar áreas que levem até a liga.

Nessa versão do jogo, é possível escolher a ordem em que você vai enfrentar a Elite. Da esquerda para direita, os membros são: Shauntal, Grimsley, Caitlin e Marshal. Recomendo que vá primeiro batalhar contra o membro que possuir os Pokémon mais fácil de vencer com seus Pokémon. Enquanto isso, você ganhará experiência e deixará sua equipe mais preparada para derrotar os mais difíceis.

RIVAL BIANCA:

STOUTLAND LV. 38
SIMISEAR, SIMISAGE OU SIMIPOUR LV.38
MUSHARNA LV. 38
SERPERIOR, EMBOAR OU SAMUROTT LV. 40

GYM LEADER IRIS OU DRAYDEN:

FRAXURE LV. 41
DRUDDIGON LV. 41
HAXORUS LV. 43

RIVAL CHEREN:

UNFEZANT LV.43
LIEPARD LV.43
SIMISEAR, SIMISAGE OU SIMIPOUR LV.43
SERPERIOR, EMBOAR OU SAMUROTT LV. 45





ELITE FOUR SHAUNTAL:

COFAGRIFUS LV.48
GOLURK LV. 48
JELLICENT LV48
CHANDELURE LV 50



Pokémon do tipo Ghost pode ser combatido facilmente com golpes do mesmo tipo ou do tipo Dark. Usar Pokémon do tipo Normal ajuda a neutralizar o STAB deles e dar mais uma vantagem. Por causa do Chandelure e Golurk, é recomendável ter Pokémon do tipo Water junto, ou ainda um Pokémon com Surf.

ELITE FOUR MARSHAL:

THROH LV. 48
SAWK LV. 48
CONKELDURR LV.48
MIENSHAO LV.50



Todos os Pokémon desse membro da Elite são apenas o tipo Fighting. Contra Marshal, Pokémon do tipo Psychic ou Flying é altamente recomendado. Outra opção é usar Pokémon Ghost com esses tipos de golpe para anular o único STAB q eles têm.

ELITE FOUR CAITLIN:

REUNICLUS LV.48
MUSHARNA LV. 48
SIGILIPH LV. 48
GOTHITELLELV.50



Todos os Pokémon dela são do tipo Psychic. É possível anular o STAB deles usando Pokémon do tipo Dark. Golpes do tipo Bug também são bastante efetivos, menos contra Sigiliph, que é Flying/Psychic. Contra ele, pode usar golpes de Rock, Ice ou Electric.

VEJA O CAMINHO CORRETO:

1F: Entre na montanha e suba na primeira escada à direita.

2F: Saia da montanha, e escorregue no canto direito do mapa. Entre na montanha novamente pelo lado direito, suba dois lances de escada.

3F: Saia da caverna, entre na segunda caverna da esquerda (terá um Black Belt nela). Suba para o próximo andar.

4F: Enfrente o doutor para poder recuperar seus Pokémon. Depois suba dois lances de escada.

6F: Use a saída da direita, depois escorregue através do caminho da direita. Entre novamente na montanha, depois basta subir até encontrar uma nova saída, dessa vez a que leva até a Liga Pokémon.





ELITE FOUR GRIMSLEY:

SCRAFTY LV.48
LIEPARD LV.48
KROOKODILE LV.48
BISHARP LV. 50

Todos os Pokémon de Grimsley são fracos contra golpes Fighting. Apenas tome cuidado com Aerial Ace que Liepard e Bisharp usam.

Após vencer os quatro treinadores, toque na estátua do centro do cenário. Com isso, terá acesso ao N's Castle, ultima área do jogo. Explore toda a área, pegue todos os itens, porque é a única vez que terá acesso a ela. Não existem lutas contra outras pessoas antes de chegar ao último andar, no qual N o desafiará pela ultima vez.



É HORA DE PEGAR!

Antes de lutar com N, Reshiram, versão na Black, ou Zekrom, na versão White, aparecerão para captura. Tenha certeza de ter bastante Pokéballs, principalmente Dusk Balls, que são as mais eficientes nesse caso. Diminua o HP do monstro, altere o status dele para Sleep ou Paralyze, e ele será relativamente fácil de capturar. Enfrentá-los também é uma ótima oportunidade de ganhar experiência, basta derrotá-los e eles reaparecem na sua frente de novo, para dar mais experiência. Eles param de reaparecer apenas após capturá-los. Caso queira pegá-los apenas mais tarde, é necessário ter o time cheio e todos os boxes do PC completos, e aí o monstro da sua versão aparecerá depois no Dragonspiral Tower.

Logo após capturá-lo ou derrotá-lo sem espaço no Box, N irá te enfrentar.



TREINADOR N:

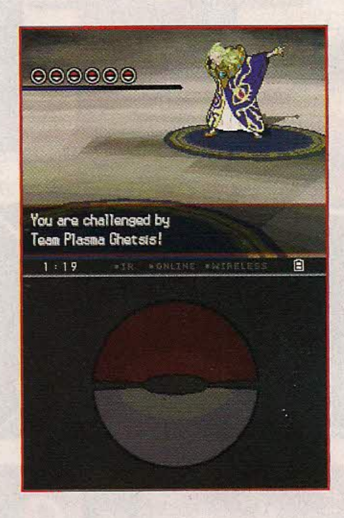
ZEKRON OU RESHIRAN LV. 52
CARRACOSTA LV. 50
ARCHEOPS LV. 50
VANILLUXE LV. 50
KLINKLANG LV. 50
ZOROARK LV. 50

Se o lendário foi capturado com algum espaço no time, ele aparece liderando. Enfrentar N usando Zekron ou Reshiram é um trabalho bem mais fácil.

Carracosta e Archeops caem fácil sob o Fusion Bolt do Zekron, enquanto Fusion Flame derrubam Vanilluxe e Klinklang com a mesma facilidade. Um lendário ainda pode derrotar facilmente usando Dragonbreath. Após a vitória, Ghetsis o desafia.

SAGE GHETSIS:

COFAGRIFUS LV. 52
BISHARP LV. 52
BOUFFALANT LV.52
EELEKTROSS LV. 52
SEISMITOAD LV. 52
HYDREIGON LV.54



A luta contra Ghetsis é bem mais difícil do que contra N. Ter um Pokémon lutador rápido é essencial para poder derrubar Bisharp, Bouffalant e Hydreigon. Cofagrifus será extremamente chato com sua estratégia de Toxic e Protect. Use um Pokémon com golpes especiais para conseguir derrotá-lo com facilidade. Reshiran é ótima opção neste caso. Eelektross não tem fraquezas, mas pode ser derrubado com qualquer golpe forte.

Seismitoad é eliminado com qualquer golpe grama. Depois disso, basta curtir o final pela primeira vez.

DS

PROCURANDO OS SETE SÁBIOS

Após reiniciar o jogo, você ganha uma Super Rod (vara de pescar) e a National Pokédex. O novo objetivo do game é encontrar os setes sábios (ou sages) que fugiram do N's Castle. Um desses sábios é Ghetsis, que não pode mais ser encontrado.













VEJA ONDE ENCONTRAR OS OUTROS SÁBIOS:

ROUTE 18:
vá para a Route 1, e use Surf para a esquerda da Route. Existe uma área não explorada ainda. Na Route 17, use as correntes mais abaixo do mapa para continuar seguindo pela esquerda, até achar uma área de terra. Continue seguindo a esquerda até achar o primeiro sábio. Não deixe de pegar o HM 05 no matagal à esquerda.

DREAMYARD:
voe para Striaton City, e siga para Dreamyard, novas áreas estarão abertas, basta seguir a direita, até achar uma escada descendo. Lá dentro, vários treinadores com Pokémon nível 60 estão presente, cuidado. Suba novamente e o sábio estará escondido no canto inferior direito da tela.

RELIC CASTLE:
voe para Nimbasa city, depois vá a caminho de Relic castle, até a parte em que se encontrou com Ghetsis da ultima vez em que esteve lá. Um novo caminho estará aberto, e capangas do Team Plasma estarão para lutar. Siga o labirinto sempre usando o caminho depois de enfrentar o primeiro Team Plasma: baixo, esquerda, baixo, esquerda, esquerda.

COLD STORAGE:
voe para Driftveil city, o sábio está no mesmo lugar onde Team Plasma foi confrontado.

CHARGESTONE CAVE:
voe para Mistralton City e siga para dentro de Chargestone Cave. Acima no mapa, procure escadas para descer um andar depois outro. Após isso, basta seguir para baixo no mapa para achar mais um sábio. Dois membros do Team Plasma lhe desafiarão no caminho.

ROUTE 14:
voe para Nimbasa City, vá a saída nordeste da cidade, seguindo por Route 16, Marvelous Bridge, Route 15, White Forest ou Black City (depende da versão) até chegar finalmente na route 14. Use o HM Waterfall pego próximo do primeiro sábio para alcançar o último sábio que faltava.

Depois de encontrar os sábios, encontre Alder no topo do Celestial Tower para reabrir a Pokémon League. Se quiser treinar um pouco antes de ir, o melhor jeito é lutando com seus rivais, Cheren e Bianca. Bianca pode sempre ser encontrada em Nuvema Town, dentro do laboratório da Professora Juniper nas noites de sábado. Cheren pode ser encontrado na Route 05. Após isso, você estará pronto para batalha no ultimo andar do Victory Road.

O TIME TODO DA ELITE:

ELITE FOUR SHAUNTAL:

COFAGRIGUS LV.71
GOLURK LV.71
JELLYCENT LV.71
FROSSLASS LV.71
DRIFBLIM LV.71
CHANDELURE LV.73

ELITE FOUR GRIMSLEY:

SHARPEDO LV.71
SCRAFTY LV. 71
LIEPARD LV. 71
DRAPION LV. 71
KROOKODILE LV. 71
BISHARP LV. 73

ELITE FOUR CAITLIN:

MUSHARNA LV. 71
REUNICLUS LV. 71
SIGILYPH LV. 71
MUSHARNA LV. 71
GOTHITELLE LV. 71
BRONZONG LV. 71
METAGROSS LV. 73

ELITE FOUR MARSHAL:

BRELOOM LV. 71
THROH LV. 71
SAWK LV. 71
TOXICROAK LV. 71
MIENSHAO LV. 71
CONKELDURR LV. 73



O acréscimo de dois Pokémon das antigas gerações pouco muda as estratégias para derrotar a Elite.

O maior problema será aumentar o nível do próprio time para poder bater de frente com eles. Por fim, enfrente Alder, o maior de todos os treinadores.

CHAMPION ALDER:

ACCELGOR LV. 75
BOUFFALANT LV. 75
DRUDDIGON LV. 75
VANILLUXE LV. 75
ESCAVALIER LV. 75
VOLCARONA LV. 77

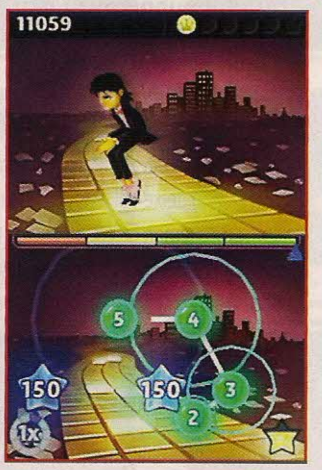
Golpes do tipo Pedra e fogo derrubam boa parte do time de Alder. Não deixe Volcarona crescer com Quiver Dance, pois esse Pokémon fica poderoso demais depois de aumentar stats. Este é o fim da aventura principal, mas ainda há vários segredos para explorar em Pokémon Black & White. Acompanhe na próxima edição.





As dicas dos jogos mais quentes!

Você tem alguma dica ou precisa de ajuda em qualquer game lançado para as plataformas da Nintendo, independente do tipo de console? Então, mande um e-mail para nós: **redacao@nintendoworld.com.br**!



MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE (DS)



DESBLOQUEIE CANÇÕES

No Tour Mode, conquiste as seguintes quantidades de moedas para liberar as músicas:

6 moedas: *Heal The World* e *Bad*.
13 moedas: *The Way You Make Me Feel*, *Don't Stop 'Til You Get Enough* e *Black or White*.
25 moedas: *Wanna Be Startin' Somethin'*, *Streetwalker*, *Leave Me Alone* e *Smooth Criminal*.
41 moedas: *Beat It*.

WII PARTY (Wii)

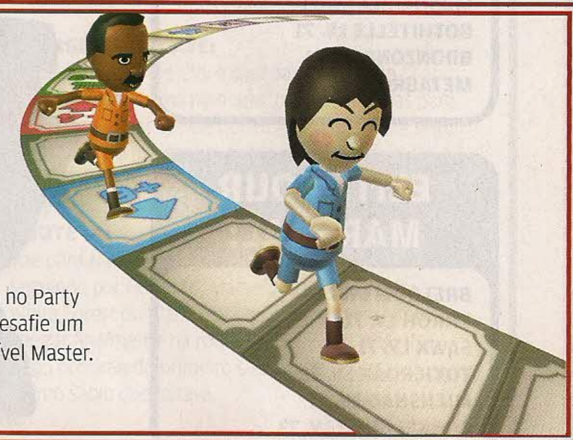


MINIGAME SECRETO

Jogue todos os minigames para quatro pessoas do jogo para liberar o minijogo Spot the Sneak.

NÍVEIS DE JOGO

Derrote o computador no nível avançado no Party Mode para desbloquear o nível Expert. Desafie um jogador no modo Expert para liberar o nível Master.



POKÉMON BLACK & WHITE (DS)



PEGUE O MONSTRINHO AUDINO NAS GRAMAS DANÇANTES DE UNOVA

Preste atenção nas grandes áreas de grama do jogo. As plantas estão sempre paradas, mas de vez em quando uma moitinha começa se mexer. Corra para lá e enfrente o Audino em uma batalha especial. Esta é a única maneira de encontrá-lo. Trata-se de um Pokémon com poderes de cura. E derrotá-lo dá muito mais pontos de experiência do que outros monstros no mesmo nível dele (ou dela).

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM (DS)



ESTÁGIOS EXTRAS

Para liberá-los, conquiste o máximo de pontos em fases normais. Para cada desafio concluído com boa pontuação, você ganha um troféu. A cada dez deles que forem conquistados, você libera um estágio extra.

ITENS PARA A CONSTRUCTION ZONE

Atinja os objetivos abaixo para conseguir mini-personagens do jogo. Depois, você pode usá-los na Construction Zone, módulo que permite que você crie fases como as que fazem parte do game.

Mini Pauline: reúna todos os troféus e M-Tokens de todos os estágios.
Mini Toad: publique um estágio criado por você no módulo Challenge Mode Contest.
Mini Princesa Peach: crie 49 estágios na Construction Zone e teste-os.
Mini Donkey Kong: crie 99 estágios na Construction Zone e teste-os.

MUNDO ESPECIAL

Colete todos os cartões M-Tokens nos estágios normais para liberar o Mundo Especial do game, que tem sete fases.

5 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-1
10 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-2
15 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-3
20 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-4
25 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-5
30 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-6
35 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-7
40 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-8
45 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-9
50 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-10
55 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-11
60 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-12
65 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-13
70 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-14
75 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-15
80 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-16
85 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-17
90 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-18
95 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-19
100 M-Tokens: libera o Mundo Especial S-20

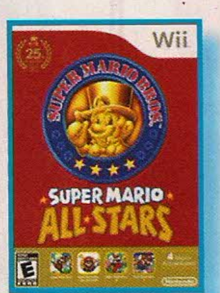


OS GAMES DA NINTENDO QUE MAIS BOMBARAM EM FEVEREIRO

O nosso querido encanador continua a dominar a preferência dos nintendistas brasileiros. Seja para Wii ou para Nintendo DS, os jogos do bigodudo estão sempre entre os mais vendidos. Destaque para Mario Kart que, desde que o lançamento, continua no ranking. E já são mais de três anos fazendo sucesso. Será que em março as versões de Pokémon Black e White alcançarão o topo das listas? Vamos esperar!

Wii


1º



Super Mario All-Stars Limited Edition

2º



FlingSmash

3º



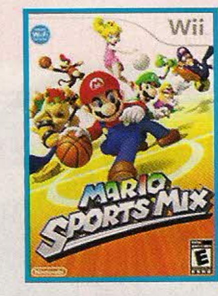
New Super Mario Bros. Wii

4º



Mario Kart Wii

5º



Mario Sports Mix

NINTENDO DS


1º



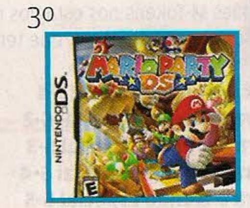
New Super Mario Bros.

2º



Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

3º

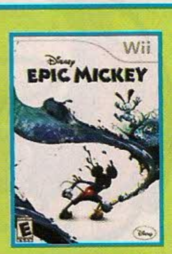


Mario Party DS

COMPARE COM O RANKING DE JANEIRO:

Wii

Super Mario All-Stars Limited Edition
Mario Kart Wii
New Super Mario Bros. Wii
Disney Epic Mickey
Wii Play



NINTENDO DS

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
New Super Mario Bros.
Mario Kart DS



Mateus Lôbo



CELEBI NA FAIXA!

Acompanhamos a distribuição do Pokémon no Brasil

Um dos monstrinhos mais raros de *Pokémon* fez uma visita especial ao país. Em comemoração ao lançamento das versões *Black* e *White* do jogo, o Celebi foi distribuído gratuitamente pela Nintendo nos estados de São Paulo e do Rio de Janeiro, entre os dias 21 de fevereiro e 06 de março, em lojas da Saraiva.

Para conseguir o Pokémon, bastava ir a uma das quatro lojas autorizadas com um dos consoles da família Nintendo DS e com um dos games da série lançado para o console. Ao todo, 2.253 nintendistas conseguiram um exemplar do Celebi especial, que tem nível 50 e os movimentos Nasty Plot, Leaf Storm, Healing Wish e Recover.

Destaque para os cariocas. Em apenas dois dias (05 e 06 de fevereiro), 632 pessoas passaram na Saraiva do Shopping New York. E era final semana de Carnaval! Não é a primeira vez que este tipo de evento ocorre por aqui. Aliás, em toda a América do Sul apenas o Chile teve a mesma chance que a gente. No ano passado, o Jirachi foi distribuído da mesma forma. Na época, a Big N promovia os jogos *Pokémon HeartGold* e *Pokémon SoulSilver*.

Um fato curioso foi notado durante o evento no Rio. Dois grandes tipos de públicos marcaram presença: crianças que convenceram seus pais a irem ao local para conhecerem os monstrinhos e adultos que acompanham a série desde o início e aproveitaram a ocasião para batalhar e trocar Pokémon. Alguns jogadores levaram dois, quatro ou seis cartuchos para baixar o Celebi. Eu levei oito e bati o recorde! Treinadores mais novos puderam tirar dúvidas com os mais velhos e conversaram bastante sobre *Pokémon*. Lá, ouvi histórias curiosas que reproduzo aqui:



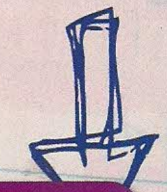
INTEGRANTES da LOP-RJ durante evento de distribuição do Celebi

FERNANDO, 17 ANOS, INTERESSOU-SE POR POKÉMON POR CAUSA DO DESENHO. "COMECEI EM 2001 JOGANDO A VERSÃO RED. DEPOIS PASSEI PELA FIRERED E AI FOI UM ATRÁS DO OUTRO", DIZ.

THIAGO, 20 ANOS, E FERNANDO, 17 ANOS, FORAM DE BÚZIOS AO RIO SOMENTE PARA O EVENTO. TIVERAM DE PERCORRER CERCA DE 180 KM, MAS DISSERAM QUE ERA A PRIMEIRA HISTÓRIA LEGAL QUE TERIAM PARA CONTAR SOBRE POKÉMON.

ANA PAULA SOARES, 18 ANOS, JOGA HÁ QUATRO ANOS. COMEÇOU COM POKÉMON GOLD E PULOU DIRETO PARA DIAMOND. "É O PRIMEIRO EVENTO DO GÊNERO QUE EU PARTICIPO", DISSE.

"A PRIMEIRA VERSÃO QUE EU GANHEI FOI A YELLOW, MAS JÁ JOGAVA A RED DE UM AMIGO. ME INTERESSEI EM VIR AO EVENTO PARA CONHECER O PESSOAL", CONTOU LEONARDO, 24 ANOS. A LIGA OFICIAL POKÉMON DO RIO DE JANEIRO TAMBÉM ACOMPANHOU DE PERTO A DISTRIBUIÇÃO DO CELEBI.

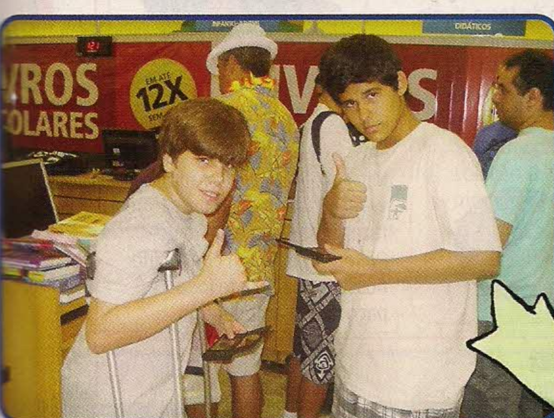
GABRIEL MACHADO DE OLIVEIRA, 11 ANOS, FOI AO EVENTO SOMENTE PARA BAIXAR O CELEBI, MAS ACABOU SE EMPOLGANDO E COMPROU A VERSÃO SOULSILVER.

THIAGO AZEVEDO, 16 ANOS, COMPROU JOGOS DE POKÉMON, MAS O NINTENDO DS QUE HAVIA ENCOMENDADO AINDA NÃO HAVIA CHEGADO EM SUA CASA. QUANDO EU DISSE QUE PODERIA EMPRESTAR O MEU CONSOLE, ELE FOI CORRENDO BUSCAR OS CARTUCHOS. FALTAVA POUCO TEMPO PARA O FIM DA DISTRIBUIÇÃO, MAS NÓS CONSEGUIMOS PEGAR O CELEBI.



"QUANDO JOGAVA POKÉMON SILVER EU ERA PEQUENO E NÃO SABIA NEM COMO ANDAR NO GAME. AGORA EU JÁ SEI [RISOS]", REVELOU ANDRÉ, 14 ANOS.

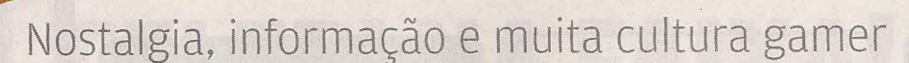
"DESDE QUE EU ME CONHEÇO POR GENTE EU JOGO POKÉMON, ACHO QUE DESDE QUATRO OU CINCO ANOS". ARTHUR, 12 ANOS, É DE SÃO PAULO E PASSOU O CARNAVAL COM OS PAIS NO RIO. MESMO ASSIM NÃO DEIXOU DE PEGAR O CELEBI.



A IMPORTÂNCIA DE CELEBI

Além da oportunidade de conseguir um Pokémon raro em um evento, Celebi é importante para desbloquear conteúdos em *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver* e em *Black & White*. No dois primeiros, você precisa ir até a Floresta de Ilex com o monstrinho. Lá, você encontrará um pequeno santuário. Interaja e, automaticamente, você viajará para três anos no passado, na mesma época em que se passa a história das versões *Red*, *Blue* e *Yellow* da série.
Ao transferi-lo para *Black & White*, leve-o para Castelia City e fale com um rapaz que estará por lá. Ele te dará um outro monstrinho, o Zorua.

LUCAS PATRICIO


Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: NOVOS E MAIS ESTRANHOS POKÉMON

São 155 novos Pokémon com o lançamento das versões *Black & White*. Todos serão nossos novos amigos, mas entre eles existem alguns bem excêntricos. Elegemos, então, os 10 monstrinhos mais estranhos da quinta geração



10 THROH

Lutadores de artes marciais já foram exaustivamente homenageados na forma de Pokémon. Mas esse figura é tipo uma união entre o Coisa (Quarteto Fantástico) e Daniel San (*Karate Kid*).



9 GARBODOR

Como quase todos os animais já têm uma versão Pokémon, resta buscar inspiração em objetos. Maldita a hora que um estagiário fez piada com lixo na frente dos produtores do jogo. Surgiu um monstro!


8 ETHERSPEAR

"Hakuna Matata, é lindo dizer. Hakuna Matata, sim vai entender!" Esse monstrinho te lembra alguém? Etherspear é irmão bastardo de Timão, de *O Rei Leão*. Agora, é torcer para lançarem o Pumba Pokémon.



7 CRUSTLE

Quando um Krabby hiberna demais, ganha uma crosta de terra e vira um Crustle. Isso é mentira, mas é bem engraçado! O bloco de terra que o Crustle carrega poderia ser usado para plantar.





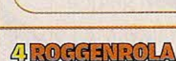
6 WOOBAT

Depois de quatro temporadas, a Big N variou as coisas nos cenários sombrios do jogo. Agora, um morcego banguela e com cara de bobo surgirá de vez em quando em cavernas. Woobat, você é estranho!

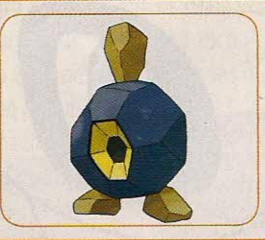


5 MUSHARMA

Nossa descrição sobre Musharma foi censurada três vezes. Tudo porque queríamos fazer uma comparação do Pokémon com um conhecido nosso que adora feijoada e paçocas de amendoim.


4 ROGGENROLA

Pokémon buraco? Que é isso? Até uma Magicarpa parece ser mais útil que este troço. O grande problema de Roggenrola é que a Nintendo vai querer nos fazer acreditar que daquele buraco saem poderes especiais e místicos.



3 VANILLUXE

É a evolução final de um Pokémon sorvete! Precisamos dizer mais alguma coisa? Um Pokémon sor-ve-te! Que tipos de poderes tem? Ataque de confetes de chocolate ou de canudos de baunilha?





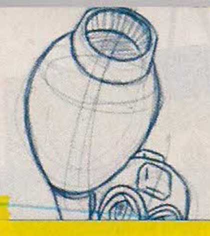
2 GURDURR

Um Pokémon operário! A grande vantagem de Gurdurr é ser um líder das massas, presidente sindical e representante dos desfavorecidos. É ficção, mas bem que poderia ser real, não é mesmo?



1 SWADLOON

Mostrando que a quinta geração de *Pokémon* é a dos estereótipos, Swadloon está no topo da nossa lista com a descrição de "melhor representação de menor abandonado do Pokémon".



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Porque gamer gosta de colecionar

Já que esta edição da **NW** é dedicada a *Pokémon*, daremos algumas dicas de objetos com os monstrinhos mais queridos do mundo. Mas desta vez mudaremos um pouco o foco. Em vez de dar sugestões de bonecos e gadgets, vamos fazer sua cozinha ficar muito mais Pokémaníaca.



COPOS

Um pacote com quatro copos estilizados e com alguns personagens de *Diamond* e Pearl. Não vale comprar apenas um kit para você. Seus pais e seu irmão caçula também vão querer tomar suco com esses copos personalizados!

Preço: US$ 19,35
Onde comprar: http://toysnjoys.com

GARRAFA TÉRMICA

A pior coisa do mundo é querer guardar o chá da tarde ou o café para mais tarde e eles ficarem frios. Ninguém merece! Com os poderes dos Pokémon de fogo, essa garrafa térmica nunca vai permitir que os líquidos esfriem. Ou quase...

Preço: US$ 24,95
Onde comprar: http://toysnjoys.com





POTE DE SORVETE

Sorvete é bom, não é? E se ele puder ficar ainda mais gostoso? Impossível? Só usando esses potes especiais da coleção *Diamond* e *Pearl* em vários modelos diferentes!

Preço: US$ 14,95
Onde comprar: http://toysnjoys.com

PRATOS

Hora da janta. Está difícil fazer seu filho ou irmão mais novo comer tudo? Você poderia evitar tal problema se tivesse por perto um prato estiloso como esse, decorado com o trio inicial de Pokémon *Diamond* e *Pearl*.

Preço: US$ 14,95
Onde comprar: http://toysnjoys.com



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

RAP DO SUPER GAME BOY

Link: http://buble.me/c56d3

As propagandas antigas da Nintendo sempre são bons motivos para risos hoje em dia. Mas esta é especial: um comercial que nem chegou a ir ao ar no qual os rappers RZA e ODB, da Wu-Tang Clan, falam sobre o acessório que permitia rodar cartuchos de Game Boy no Super Nintendo. Vídeo raríssimo!



CORREIO N

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

BLOGUEIRO AMERICANO

Quero parabenizar a revista por suas matérias criativas e interessantes. Sempre que chego à banca a atendente já diz: "Sua **Nintendo World** já está separadinha!". Tenho desde a edição sobre *Punch-Out!!* [NW# 122] que, quando li, fiquei louco!
Tinha que jogar aquele game e, mesmo não gostando muito de jogos de luta, virei fã. Ah, e quando joguei *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* no meu Nintendo DS... Bom, não vou nem falar. A questão é que sempre compro os jogos que vocês indicam para o meu DS querido. Mas estou super empolgado com meu Wii Black que vou ganhar de aniversário! Gostaria também de divulgar meu blog sobre games: http://american-gamer.blogspot.com/.

Henrique Mofati
Mimoso do Sul – ES

Fala, Seu Mofati!
Separamos um tempinho aqui para dar uma olhada no seu blog. Ele é bem informativo e caprichado, a ponto de fazer Miyamoto se orgulhar. No entanto, vimos um post sobre um portátil preto de uma certa empresa concorrente... Já pensou se o pai de Mario visse aquilo? Ele não ia gostar, não.

ASPIRANTE À JORNALISTA

Tenho dez anos e adoro muito a revista **Nintendo World**. Quando crescer, vou querer trabalhar com vocês. As partes mais favoritas da revista, para mim, são o Hot Paint, Objetos de Desejo e Vídeos Incríveis. Adorei as matérias sobre a Nintendo World Store e sobre *Sonic Colors*. Obrigado por terem mostrado em que loja é vendido o chapéu do Sonic. Pelo menos agora sei onde posso comprá-lo.

Laura Rodrigues Oliveira
Por e-mail

Quer trabalhar aqui? Ihhh, é melhor pensar direito nessa história. Somos obrigados a jogar Nintendo DS todas as manhãs, de tarde escrevemos a revista, e de noite nos fazem jogar Nintendo Wii até os olhos se retorcerem. Tudo por um bem maior. Tem certeza que vai querer encarar essa, querida Laura?

SONHADOR OU GÊNIO DESENVOLVEDOR?

Estou trabalhando em um game de minha própria autoria, o *Reptilia Squad: Episodes of the Lizardmageddon in Brazil*, com dinâmica em terceira pessoa. É um RPG de ação com elementos de estratégia. O protagonista é um lagarto gigante, um Dragão-de-Komodo, que causa enormes estragos em retaliação aos crimes dos humanos contra os répteis.
A personagem Lênin entra em cena de forma, no mínimo, estrondosa: um gigantesco clarão reduz a escombros todo um bairro em Florianópolis, em Santa Catarina, matando um número incalculável de pessoas. E na primeira fase do jogo a fera já se depara com numerosos inimigos. Desde o começo, o lagarto gigante encontra oposição por parte de grupos fortemente armados, policiais e militares, que tentam abatê-lo de qualquer forma. Assim como em *Gears of War*, toda a ação é acompanhada em terceira pessoa e a mira das armas de fogo destaca o alvo mais próximo. O modo Campanha possui vinte fases de carnificina e cinco fases de bônus extras. O multiplayer foi elaborado dentro do contexto "monstros contra humanos" e vice-versa. Já procurei por várias empresas do ramo, uma após outra, mas ainda não encontrei ninguém que demonstrasse grande interesse no projeto.

Cleber Fernandes
Por e-mail

Se *Reptilia Squad: Episodes of the Lizardmageddon in Brazil* já estiver em pré-produção, é só ir à caça que você vai achar alguém interessado. Não desista!

CONFIDENCIAL

Olá galera da **Nintendo World**!
Sou novo leitor da revista e estou adorando. Sempre tive outros videogames, mas agora adquiri um Wii. Tenho uma pergunta: é verdade que a franquia *Kingdom Hearts* terá uma sequência para o console de mesa da Nintendo? Sou muito fã da série e adoraria que isto acontecesse. Abraços e continuem com esta revista de muita qualidade!

Donisete Silva (Doniwide)
Por e-mail

Donisete,
Nós sabemos, mas não podemos contar nada. Caso ousássemos revelar informações sobre o próximo *Kingdom Hearts* para consoles de mesa, Tetsuya Nomura, diretor da Square Enix, viria aqui para acertar nossas cabeças com sua Keyblade pessoal. É brincadeira! O que podemos dizer é que, por enquanto, haverá somente uma continuação para Nintendo 3DS, chamada *Dream Drop Distance*.

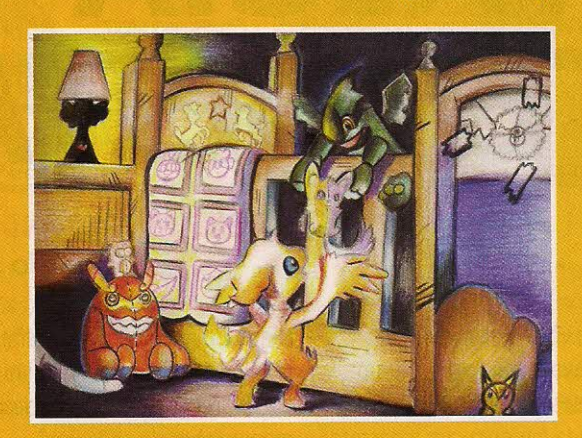


HOT PAINT

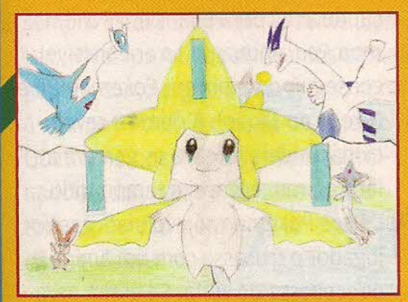
BY ROCK LASER GAMES

COMUNIDADE

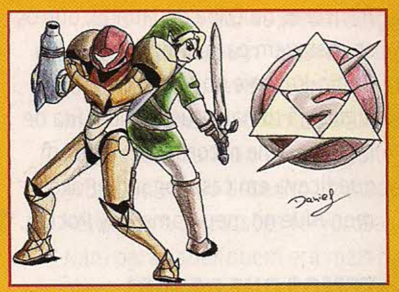
Envie sua obra de arte e participe!



GANHADOR
GUSTAVO PAIVA CARDOZO DE MELLO
Idade: 13 anos
Onde: Guararema – SP
Comentário: O desenho do Gustavo nos surpreendeu antes de mesmo de vê-lo, pois chegou à redação em um envelope gigante e todo protegido em folhas de papelão. Trata-se de um trabalho muito bonito. Colocaremos ele em um quadro! Gustavo, pelo seu talento você ganhará uma das versões de *Pokémon Black & White*.



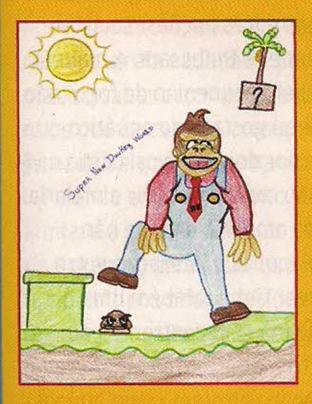
Gabriela de Alkmin Dias
Idade: 13 anos
Onde: Bocaiúva – MG



Daniel Ricardo de Carvalho
Idade: 17 anos
Onde: Taubaté – SP



Daniele S. Espoti
Idade: 17 anos
Onde: São Paulo – SP



João Victor Nogueira Martins
Idade: 15 anos
Onde: Barra do Piraí – RJ



Matheus Costa Bizerra
Idade: 13 anos
Onde: Mauá – SP



Gustavo Figueiredo
Idade: 13 anos
Onde: Juazeiro do Norte – CE



Pedro Henrique Daré
Idade: 09 anos
Onde: São Paulo – SP

Agora, nossa seção é patrocinada pela Rock Laser Games.
Mande sua carta para: Rua Medeiros de Albuquerque, 415 – pavimento superior. São Paulo – SP. CEP: 05436-060. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução.

NOSTALGIA NINTENDISTA

POKÉMON RED AND BLUE

Ricardo Syozi











Onde você estava e o que estava fazendo nos últimos meses de 1998? Algumas pessoas ainda lamentavam a derrota sofrível da seleção brasileira para os franceses na Copa do Mundo, outros se matavam para atingir 100% em *Banjo-Kazooie* no Nintendo 64, alguns já tinham queimado a fita de *Quest*. Eu me recordo dos dias em que ficava em casa jogando *Pokémon Blue* no meu Game Boy Pocket.

TEMOS QUE PEGAR!

Em 1998 chegava ao Ocidente o game que seria um marco para a indústria e para os jogadores. A partir do sensacional conceito de Satoshi Tajiri, que simplesmente queria reviver seu hobby infantil de colecionar insetos, nasceu uma das maiores febres que o mundo dos jogos eletrônicos já viu e ainda pode ver: *Pokémon* (*Pocket Monsters*).

O conceito inicial era relativamente simples: capturar monstrinhos, batalhar com os amigos e trocá-los para reunir todos os 151. Com esse objetivo em mente, a desenvolvedora Game Freak, em conjunto com a Nintendo, lançou duas versões. O gameplay e a história eram similares, e a diferença estava na variedade de monstrinhos de cada uma.

O jogador, por exemplo, só podia capturar a cobra Ekans em *Pokémon Red*, enquanto só era possível conseguir o Vulpix em *Pokémon Blue* (*Green* no Japão). A ótima e revolucionária ideia forçava os gamers a interagirem entre si o tempo todo. Certos Pokémon só evoluíam caso o jogador o trocasse com um amigo e o recebesse de volta. Só assim para ser dono daquele Gengar bacana.

Além disso, você era obrigado a escolher qual seria seu parceiro inicial entre três opções: Squirtle, Charmander e Bulbasaur. A maioria decidia pelo pequenino de fogo (não é?), mas eu gostava do aquático Squirtle por dois motivos: curtia o visual e não costumo seguir a maioria.

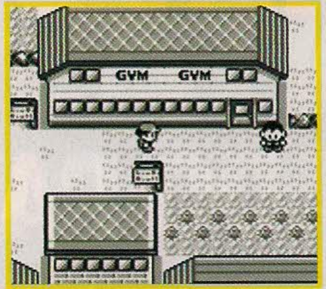
Por ser um RPG, o game não possuía apenas a interação entre jogadores. Tinha também uma história bacana com confrontos entre o bem (treinadores que amam seus Pokémon e os tratam como amigos) e o mal (pessoas que só querem os



QUEM não queria ter um Venusaur, Charizard ou Blastoise?









PERSONAGENS do jogo que foram parar no desenho animado

Pokémon para usá-los para atingir suas ambições).

Na trama, o jogador encarnava um garoto de dez anos que se preparava para começar uma aventura como treinador. Em sua trajetória, ele se deparava com novos amigos, inimigos e um rival que sempre estava um passo à frente. Com isso, vivemos muitos momentos empolgantes, como o grande confronto com a equipe Rocket, o desafio da Elite dos Quatro, composta pelos maiores treinadores do jogo, e o embate contra o todo-poderoso Mewtwo. Era impossível não se viciar.

PARA SE TORNAR UM MESTRE

Um dos maiores desafios de *Pokémon* era, de longe, o de treinar seus monstrinhos. Elevar um Pokémon até o nível 100 não era tarefa nada fácil, por isso, era preciso saber escolher os seis monstrinhos que carregaria consigo durante a jornada pela região de Kanto.

Falando em treinamento, não se limitava a apenas derrotar um montão de Pokémon para subir de nível. Havia também tipos diferentes de monstrinhos que possuíam fraquezas e resistências contra outras espécies.

Ter tal conhecimento sobre o assunto era (e é) fundamental para montar um time, pois ele deve ser bem balanceado. Cansei de treinar meu Blastoise e Raichu para tentar derrotar meu amigão de infância, mas nunca fui bem sucedido. Não entendia muito bem de estratégias, mas me divertia tanto que nem me importava com as inúmeras perdas.

Eu era tão apaixonado pelo jogo que guardava meu Game Boy Pocket em baixo da cama para jogar antes de dormir e assim que acordasse. Virar um mestre Pokémon era cansativo.

A FEBRE

Após os dois títulos serem lançados no Ocidente, houve um "boom". Brinquedos foram criados, revistas surgiram (**Pokémon Club**, hein!), crianças andavam pelas ruas usando o famoso boné do protagonista do desenho animado, o Ash Ketchum, e discussões fervorosas ocorriam para saber quem era mais bacana: "Pikachu ou Raichu?". O card game (TCG ou Estampas Ilustradas) também virou febre, houve álbuns de figurinhas, doces, e até mesmo vitaminas em formato de comprimidos.

Para aqueles que participaram da euforia sobraram ótimas memórias. Alguns ainda se lembram dos momentos que passaram com o game, os amigos que foram feitos, as trocas realizadas, a sensação de se capturar um Pokémon que estava dando aquele trabalho.

Obviamente, Pokécópias ou Pokésemelhanças apareceram pelo mundo. É o caso de *Digimon*. Todos tiveram seus valores, mas pouquíssimos duraram metade do tempo de Pikachu e sua turma. O porquê disso? Simples! Lembra-se que no começo deste Nostalgia Nintendista eu comentei que a ideia de *Pokémon* era simples?

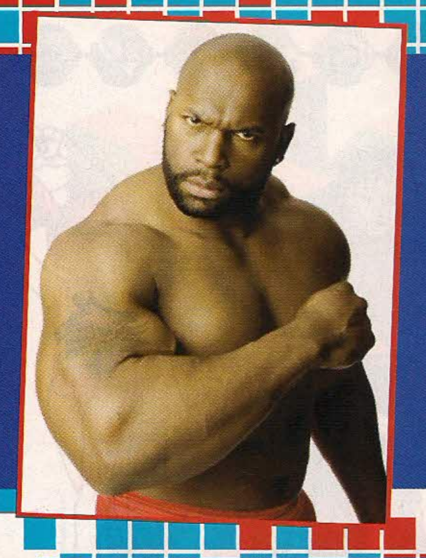
Bem, a ideia é simples, mas o conteúdo é muito complexo. Status, habilidades, golpes, níveis, tudo isso são elementos de um game que se tornava cada vez mais interessante com o passar do tempo. A criança que começou a jogá-lo virou adolescente, tornou-se adulta e, provavelmente, ainda acompanha os monstrinhos hoje em dia. Eu sou um deles e espero que você seja também.

O LEGADO

Depois de *Pokémon Red* e *Blue*, a indústria passou a olhar para os games de outra forma. Foi lançado o *Pokémon Yellow* que, além de tudo o que havia em seus antecessores, possuía referências ao desenho, e o jogador até tinha um Pikachu que o acompanhava pela aventura.

Grandes empresas como Capcom e Konami seguiram a ideia com alguns de seus jogos (*Megaman StarForce* é um bom exemplo). Animes apareceram com conceito parecido (*Bakugan*, *Monster Rancher*). Campeonatos e Ligas foram criados. Filmes foram exibidos nos cinemas. A série animada continua até hoje. Tudo isso a partir daqueles dois jogos com nomes de cores. Quem diria?

Pokémon sempre esteve em meu sangue. Tenho orgulho de dizer que consegui o game poucos meses após o lançamento e conheci alguns de meus melhores amigos por causa dos monstrinhos. E você? Quais são as melhores lembranças que *Pokémon* te traz? Porque, no fim das contas, é isso o que importa, né? NW



FANTASMAS DO PASSADO

Vou dar porrada!

Mano Faixa Preta







EPISÓDIO DE HOJE:

MARVEL SUPER HEROES: WAR OF THE GEMS

O Super Nintendo sempre foi um excelente console para conversões de games nascidos nos fliperamas. Embora nem sempre tivéssemos títulos 100% fiéis a suas encarnações originais (como *Final Fight*), na maioria das vezes o aparelho nos surpreendia com algo muito próximo das máquinas que nos faziam torrar o troco do pãozinho como se não houvesse amanhã.

Mas em 1996 o Super Nintendo já estava ficando sem gás. Os games para fliperama ficavam cada vez maiores, mais potentes e barulhentos, e o 16 bits da Big N já não conseguia reproduzi-los com tanta fidelidade quanto no passado.

Pois um ano antes, todos os ratos de fliperama gastavam milhares de fichas em *Marvel Super Heroes*, game de luta da Capcom que nos permitia chutar bundas com Homem-Aranha e outros diversos heróis não tão populares da empresa. Difícil acreditar que houve uma época em que o grande público não conhecia o Wolverine, não é verdade?

E assim, aqueles que eram donos de um Super Nintendo tinham esperanças que a Capcom fizesse algum milagre e lançasse uma adaptação para o console. Claro, só com mágica a produtora faria isso. Mas se eles realizaram o milagre de lançar *Street Fighter Alpha 2* para o console, a esperança seria a última a morrer.

Eis que, sem chamar muita atenção, chega às prateleiras das locadoras (outra relíquia do passado, as locadoras) o game *Marvel Super Heroes: War of the Gems*! Seria verdade? A Capcom realizou nosso sonho infantil e improvável?

Sim e não. Vejam vocês, era um título com os heróis Marvel, de fato, mas não era aquele que esperávamos. Não era de luta, mas um Beat'em Up de movimentação lateral que era quase uma continuação de outro game no mesmo estilo lançado em 1994: *X-Men: Mutant Apocalypse*, também para SNES.

Por trás dele estava uma história bem comum: os maiores heróis do planeta precisavam juntar forças para reunirem incríveis pedras preciosas, as gemas. Ambos os jogos seguiam o gênero "avance pelos cenários e pulverize hordas de inimigos até chegar ao chefão". O diferencial é que os jogadores podiam usar comandos no estilo *Street Fighter II* (meia lua para





AINDA bem que as garras do Wolverine não enferrujam

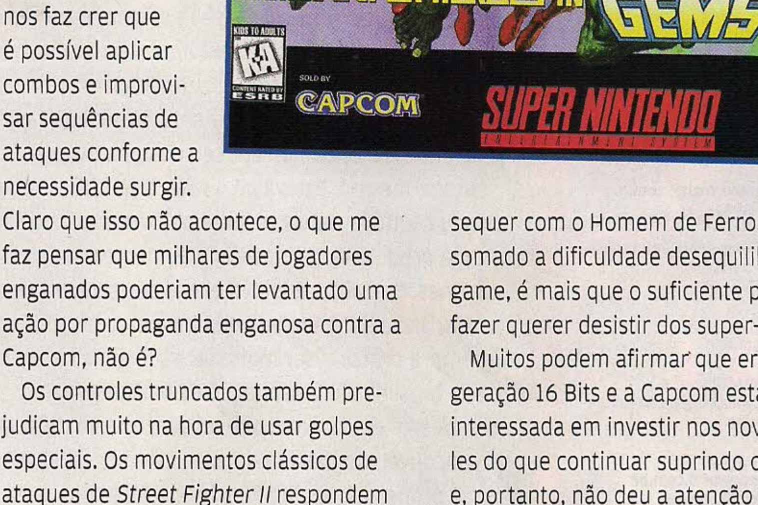


frente e soco, vocês sabem) para disparar os ataques especiais dos personagens.

O problema é que *Marvel Super Heroes: War of the Gems* não recebeu o mesmo tratamento de seu antecessor, e o que ganhamos foi um game chato, lento, mal acabado e que parece ter sido criado só para faturar uma graninha extra com a empolgação dos moleques que se viciaram no jogo de fliperama.

O visual é horrendo. Os desenvolvedores da versão para Super Nintendo tentaram imitar os gráficos da versão do fliperama, mas fracassaram miseravelmente. Os personagens eram desproporcionais e as "animações" eram tão duras quanto as dos desenhos animados da Marvel da década de 1960 (uau, tirei essa do fundo do baú).

A trilha sonora faz tão pouca diferença que poderia nem mesmo existir. Joguei esta desgraça por mais de duas horas e não encontrei uma música sequer que não me fizesse desviar o olhar da televisão em desgosto. E, finalmente, a jogabilidade é uma ofensa. O game nos faz crer que é possível aplicar combos e improvisar sequências de ataques conforme a necessidade surgir. Claro que isso não acontece, o que me faz pensar que milhares de jogadores enganados poderiam ter levantado uma ação por propaganda enganosa contra a Capcom, não é?



Os controles truncados também prejudicam muito na hora de usar golpes especiais. Os movimentos clássicos de ataques de *Street Fighter II* respondem incrivelmente mal, de forma que, após uma sessão de jogatina, acabamos com bolhas nos dedos e frustrados, pois não acertamos um raiozinho de energia sequer com o Homem de Ferro. Isso, somado a dificuldade desequilibrada do game, é mais que o suficiente para nos fazer querer desistir dos super-heróis.

Muitos podem afirmar que era o fim da geração 16 Bits e a Capcom estava mais interessada em investir nos novos consoles do que continuar suprindo os antigos e, portanto, não deu a atenção necessária a este título. Uma exceção, no entanto, é que em 1998, quando a nova geração de videogames já estava a pleno vapor, a produtora lançou o brilhante *Megaman & Bass* (ou *Rockman & Forte*, dependendo da região do planeta) para SNES.

Há coisas em nossa vida que não conseguimos entender. Capcom, você é péssima para disfarçar sua má vontade com certos jogos. NW





Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Lívia Lorena

REDAÇÃO
Amer Houchaimi, Daniel Lima, Edson Kimura, Gustavo Assumpção, Jorge Simão Jr., Lucas Patrício, Luis Andion, Mano Faixa Preta, Mateus Lôbo, Ricardo Syozi e Thais Piovesan

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

ASSINATURA
www.popster.com.br

NÚMEROS ATRASADOS
atendimento@tambordigital.com.br
www.comix.com.br

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 144
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Quantas vezes você já ouviu a frase: "Temos que pegar"?

NO MUNDO DA ARTE DIGITAL

Brasileiro participa de criação de jogo para Nintendo DS

IGOR ANDRADE

Diogo Ferreira é uma pessoa decidida. "Sempre me dediquei à arte, sabia que queria algo relacionado ao desenho, podia ser cinema, publicidade, games, qualquer coisa."

Como sabia desde pequeno o que queria na vida, fez vários cursos na área de Histórias em Quadrinhos. No Ensino Médio teve um empurrãozinho de um professor, que lhe recomendou que lesse o livro *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*, de Betty Edwards. "Desde então nunca mais parei de estudar arte, independente do tipo."

Foi assim que o paulistano conheceu o mundo da arte digital e os softwares de edição de imagens e de criação em 3D.

Colaborando principalmente com estúdios de ilustração publicitária, fez vários trabalhos para as principais empresas do país. No entanto, ainda lhe faltava algo. "O lance na publicidade é que as coisas são sempre para ontem, o que é muito chato".

Procurando por outras oportunidades, Diogo trabalhou até com cinema. Mas a sétima arte ainda não era seu destino. Seu futuro, mesmo, estava na oitava. "Mandei meu portfólio para a galera da Abdução, uma produtora nacional independente de games. Bati um papo com eles e deu tudo certo. Não tinha experiência na área, mas sempre procurei ser muito versátil, afinal sou brasileiro". A inspiração veio de um professor de desenho que foi parar na EA de Vancouver, no Canadá.

O primeiro trabalho foi o jogo *PDC World Championship Darts 2009*. Lançado anualmente, reúne os melhores jogadores de dardos do mundo. Provavelmente você não o conheça, mas é popular na Europa. A Abdução, que fica em São Paulo, foi encarregada de fazer a adaptação, programação e arte para Nintendo DS, sob supervisão da O-Games, da Inglaterra. "Entrei quase no final da produção. Fiz algumas coisas de interface, e passei para 2D personagens em 3D".

O maior desafio, de acordo com Diogo, foi aproveitar da melhor forma cada centímetro das telas do portátil da Big N. "Sempre trabalhei com imagens grandes, em alta resolução, e de repente me vi com uma área de trabalho que tem 256×192 pixels!".

Em contrapartida, viveu uma realidade diferente da de outros empregos. "Na área de jogos eletrônicos é muito comum ter muitas reuniões diárias, pois todos os setores têm que estar inteirados, mas a rotina sempre foi a melhor possível. Todos tinham apelidos, e nas duas horas de almoço sobrava tempo para jogar videogame". Além disso, não havia pressão direta da O-Games.

Depois de dez meses de empenho, Diogo teve a sensação incrível de segurar o cartucho do jogo e dizer que fazia parte daquilo. "Por mais que não fosse algo como Mario ou Zelda, o lance de você ver seu trabalho em um console da Nintendo é muito bacana. Foi mais um sonho de criança realizado".

Logo depois, a Abdução iniciou o desenvolvimento de games próprios, em parceria com a Insolita Studios. O primeiro é *Freekscape: Escape From Hell*, premiado no Troféu GameWorld de 2011 na categoria Melhor Jogo Nacional. Com seu estilo cartunesco, de traços suaves e coloridos, Diogo foi responsável por boa parte gráfica do game, como a criação do mapa de seleção de fases, artes cinemáticas e conceito e modelagens de personagens. "Se pudesse, adoraria produzir *Pokémon*. Adoro criar bichinhos".

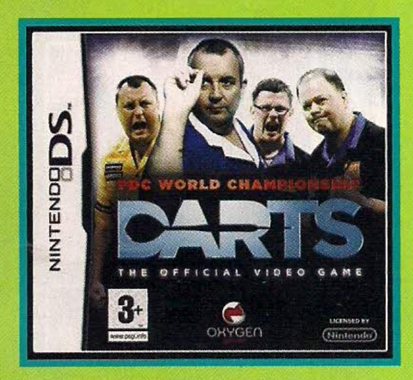
Aproveitando o aquecimento do mercado de jogos brasileiro, Diogo ingressou em uma nova profissão: a de professor. "Quis passar adiante tudo que aprendi por todas essas áreas, mas de uma forma diferente, de artista para artista". Para ele, o maior ensinamento é se dedicar muito e ser humilde para aprender com qualquer um. "Mostre seu trabalho para todos, para ser julgado mesmo. Saiba em que você está acertando ou errando, e pare com esse negócio de não ter tempo para fazer o que gosta." NW





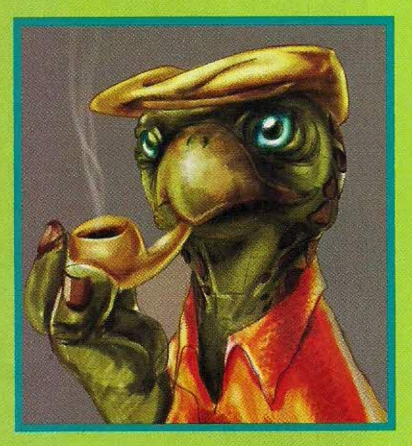






IMAGENS de Darts 2009, game para Nintendo DS que Diogo ajudou a fazer







DIOGO e suas criações digitais

CONHEÇA O NINTENDO 3DS.

Agora você pode jogar seus títulos favoritos em 3D sem usar óculos especiais!



OU 5%[2] DESCONTO NAS COMPRAS COM PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS

1. O parcelamento em até 12x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.

MAIS DO QUE VOCÊ SONHOU!



NA SARAIVA VOCÊ ENCONTRA A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS, OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS



O Nintendo 3DS também tira fotos em 3D e você pode criar seu avatar em terceira dimensão!



NINTENDO DS















Vá até uma de nossas lojas
ou acesse www.saraiva.com.br



…elado em até 3 vezes com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria

ATENÇÃO GAMEMANÍACOS

A melhor opção para quem quer comprar games é o



114 lojas espalhadas pelo país.

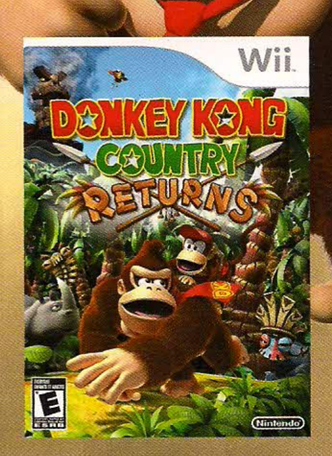
A maior variedade de jogos, acessórios e os melhores consoles em até 12 x sem juros no cartão Hipercard.

As lojas do Walmart oferecem ambientes seguros e com estacionamento gratuito*, trazendo comodidade e segurança para o público gamer e seus familiares.

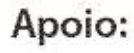
Jogo Just Dance 2
Para o console Wii
R$198,00
ou 6x sem juros de R$33,00 no cartão



Jogo Donkey Kong
Country Returns - Para o console Wii
R$198,00
ou 6x sem juros de R$33,00 no cartão



Apoio:










Outras opções Online: www.walmart.com.br

Central de relacionamento com o cliente: 0800-7055050 ou walmartevoce@wal-mart.com